ISSN 1516-6260

PlayStation

Dicas & Truques para
www.eurogames.com.br
Nº 121 • Ano 11 • Brasil R$ 7,50
Europa € 2,90 • Fevereiro 2009

EDITORA EUROPA

EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO
10 ANOS DE SUCESSO
• novo visual • mais dicas
• mais seções

3 MEGA PRESENTES

- CONCORRA A 5 PLAY3 E 5 PSP
- SUPERPÔSTER STREET FIGHTER IV
- GANHE UM CARTÃO HABBO COM 5 MOEDAS

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

EXCLUSIVO PS3 Ronaldo no Corinthians! Como instalar o pacote de atualização com 18 times do Brasileirão

street Fighter IV

PS3

LANÇAMENTO! TUDO SOBRE O MAIOR JOGO DE LUTA DE TODOS OS TEMPOS

3 DETONADOS!

PERSONA 4 Social link e guia de sala de aula PS2

RISE OF THE ARGONAUTS Chefes e poderes PS3

FINAL FANTASY DISSIDIA Traduções e evocações PSP

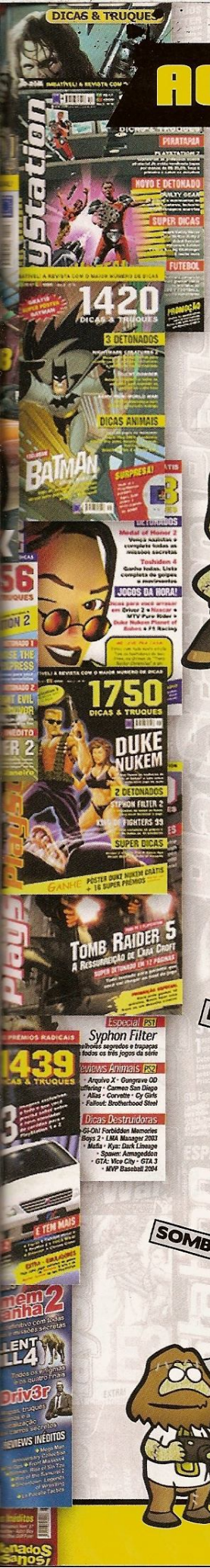
MANIA NO PS3

REI DOS TROFÉUS

Aprenda a ganhar 105 troféus em um dia

PlayStation
Promoção 3 x PS2
1725 DICAS & TRUQUES
GTA IV
4 Detonados
Devil May Cry 4
Burnout Paradise
TOMB RAIDER UNDERWORLD
Novo! God of War
CHAIN OF OLYMPUS
E3
DEAD SPACE
GOD OF WAR III
3 SUPER DETONADOS
KINGDOM HEARTS RE: CHAIN OF MEMORIES
RESISTANCE 2
Prince of Persia
JOGOS DA EDIÇÃO
WINNING ELEVEN 2009
GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
+4 DETONADOS
OS CAMPEÕES DO FUTEBOL
FIFA 09
WINNING ELEVEN 2009
+ DETONADOS
LEGO BATMAN
SILENT HILL HOMECOMING
PLAYSTATION STORE
JOGOS DA EDIÇÃO
5 DETONADOS
DRAGON BALL Z INFINITE WORLD
TOMB RAIDER UNDERWORLD
GOD OF WAR
REVIEWS ARMY OF TWO • NIGHTS • JUMPER • FLOW • DOWNSTREAM PANIC
DETONADO 100%
METAL GEAR 4
GUNS OF THE PATRIOTS
A jornada de Solid Snake acaba em grande estilo
DETONADO 100%
GRAND THEFT AUTO 4
Todas as fases normais e extras, empregos especiais, guia de relacionamentos e namoradas secretas
+ DETONADOS
Kingdom Hearts
SOUL CALIBUR 4
+3 DETONADOS
3 Detonados
GTA Especial
ESPECIAL DE A
Enter The MATRIX
Nossos Detonados Sempre F
GUNDAM BATTLE ASSAULT 2
DRIVER 2
Dicas
Pôster Grátis
ONIMUSHA 3
METAL GEAR ESPECIAL
1514 DICAS & TRUQUES
1376 DICAS & TRUQUES
X-MEN DETONADO
Winning Eleven 8 ESPECIAL
Winning Eleven 8
Metal Gear 4

AO LEITOR



Só algumas revistas são mágicas. As outras são apenas papel pintado. Desde a primeira edição, a **Dicas & Truques para PlayStation** sempre se diferenciou. Primeiro pelo entusiasmo dos fundadores, algo que permanece, acrescido pelo humor e talento da redação.

Mas, na essência, o que diferencia uma revista mágica de qualquer outra é você, prezado leitor. A **D&T** tem cerca de 317 mil leitores, dados oficiais dos estudos Marplan, e apoiados pelo IVC, Instituto Verificador de Circulação. Isso faz da Play a maior revista do chamado segmento masculino jovem. Perdão pelos termos técnicos, mas isso quer dizer que não tem pra ninguém. E olha que não estamos falando só do setor de games: nos estudos Marplan, a revista **PlayStation** ganha também da VIP, da Fluir, da Man's Health, da Trip...

Claro que esse sucesso só acontece porque você lê e confia no conteúdo da revista. Muito obrigado. Portanto, abra a cartola, digo, a revista, e veja a mágica da revista **D&T** acontecer diante dos seus olhos

Roberto Araújo

É um privilégio ter participado dos dez anos de sucesso da **D&T**. No dia em que foi decidida a criação da revista, fiquei eletrizado. Eu era um daqueles fanáticos por videogame que sempre havia sonhado em trabalhar numa revista de games, e agora iria participar do lançamento de uma. E posso dizer que o sonho se tornou uma realidade boa demais. Ter visitado nove vezes a E3 (a maior feira de games do mundo), jogado muitos lançamentos em primeira mão, falar com os grandes nomes do mercado é algo que apenas uma revista como a **D&T** é capaz.

O curioso é que para preparar a primeira edição da revista, usamos um PlayStation 1 que eu tinha comprado com meu primeiro salário da Editora Europa em 1995. Quando terminamos a número 1, não sabíamos se daria certo e se existiria a número 2. Mas existiu sim: a 2, 3, 4... deu tão certo que hoje chegamos a 121. Durante muitas vezes, tive medo de a Revista acabar, principalmente durante as trocas de plataforma (do Play 1 para o Play 2, do Play 2 para PSP e Play 3). O fato é que sobrevivemos, enquanto outras várias revistas de games nestes dez anos sumiram. A fórmula da longevidade é simples: quem faz a revista é alguém como você, prezado leitor, que gosta tanto de videogame que gasta as horas livres trabalhando por diversão e prazer.

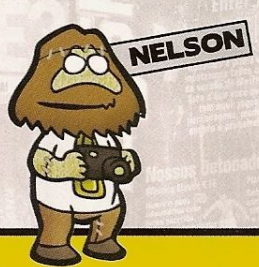
Luiz Siqueira

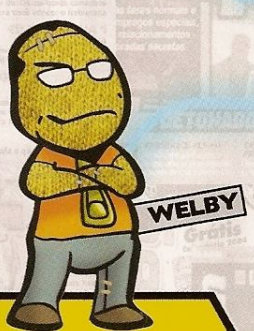
Nunca, em toda a minha vida, trabalhei por tanto tempo em uma revista sem sentir vontade de seguir por novos caminhos em busca de renovação. O fato é que, aqui, nós mudamos tudo de acordo com a necessidade. O mercado de videogames renova-se constantemente, assim como o gosto popular. Temos que seguir a maré das mudanças e aqui ninguém tem preguiça de dar duro. Basta analisar esta edição para descobrir que é uma nova revista, com visual mais moderno e uma quantidade de informações absurdamente maior do que a última edição. Temos novas seções e muitas que fogem do padrão que existe entre as revistas nacionais e internacionais. Nós gostamos de inventar e reinventar. E você acha que paramos por aí? Espere pela próxima edição, que virá com matérias especiais de três grandes jogos (ou talvez mais).

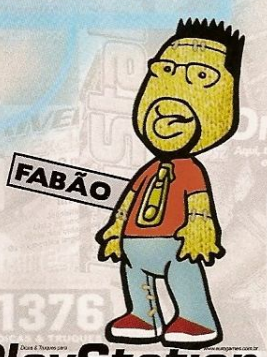
Humberto Martinez

EQUIPE SACK D&T

DESTAQUE DA EDIÇÃO:
Welby Dantas é o único membro da equipe que, desde a primeira edição, continua diretamente envolvido com a produção. Sem ele não teríamos os projetos gráficos que dão o tom da revista e, tampouco, as nossas caprichadas capas.







EDITORIAL

DEZ ANOS EM NÚMEROS

Veja o que é possível fazer em uma década de muita jogatina e milhares de páginas de puro conteúdo

RECORDISTAS

Conheça os jogos que mais foram capa da D&T

Tomb Raider	14
Winning eleven	7
Grand Theft Auto	6
Metal Gear	5
Resident Evil	5
Tekken	4
Gran Turismo	3

Não é mole, não. Em dez anos, a **D&T** tem muita história para contar. Para começar, a quantidade de conteúdo é algo para fazer inveja a qualquer publicação no planeta. Afinal, uma marca superior a 144 mil dicas publicadas é o suficiente para abastecer toda uma geração de jogadores.

No que diz respeito a detonados, esta é a nossa praia. Não gostamos de criar detonados ralos ou incompletos: aqui sempre vamos em busca dos 100% de cada jogo, pois os nossos leitores estão cada vez mais exigentes e não gostam de perder qualquer possibilidade de diversão.

E quantas pessoas jogam seus videogames que ganharam nas nossas promoções. Centenas. Foram 788 prêmios, nenhum fuleiro: já distribuímos centenas de PlayStation 2 e o número de premiados com Play 3 não para de crescer.

A **D&T** é assim: muita informação com qualidade e, de lambuja, prêmios a granel.

1.045 Previews

788 Prêmios

26.590 Membros na comunidade no Orkut

1.183 Reviews

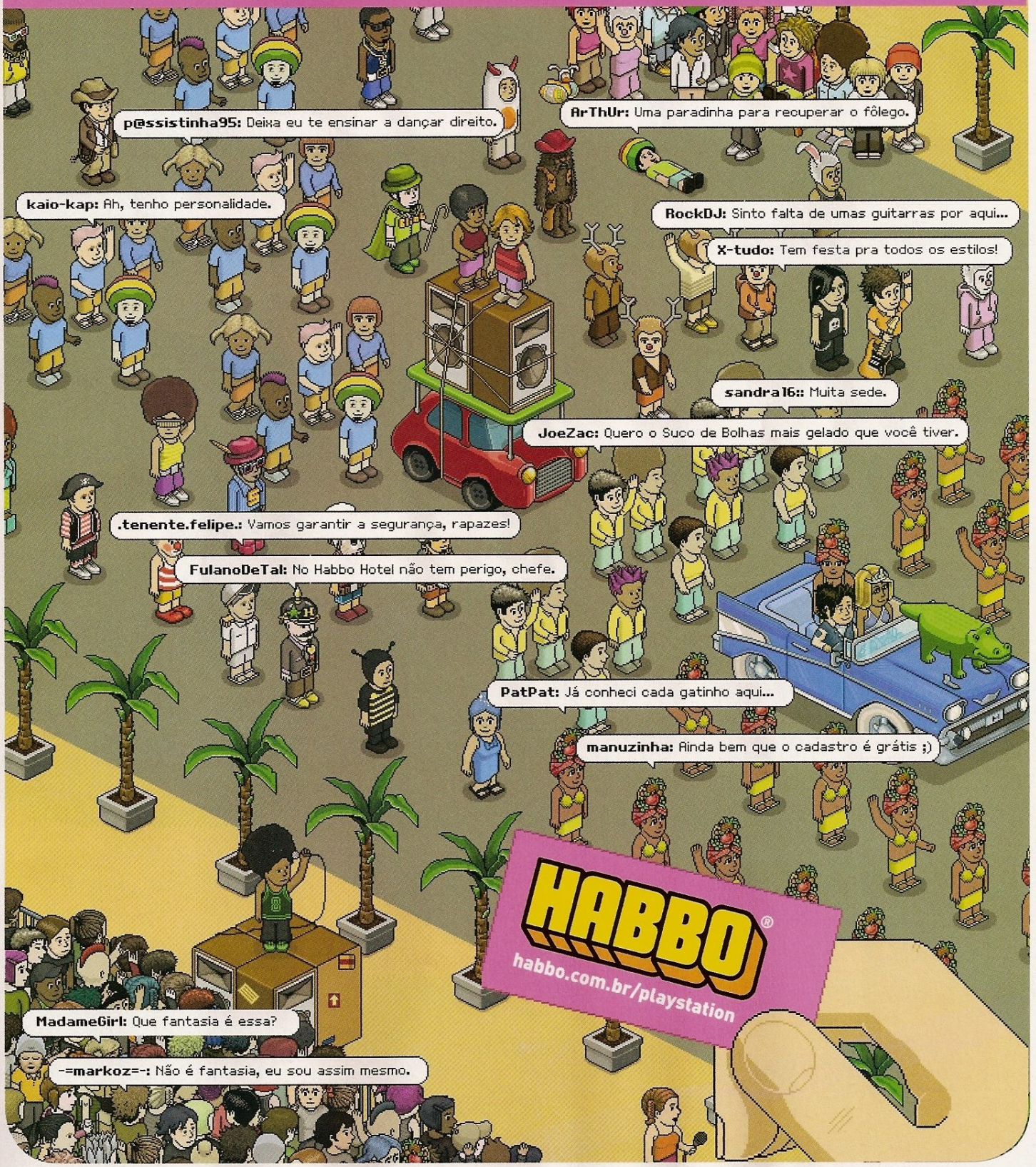
355 Detonados

144.400 Dicas

Aqui começa a nova era da D&T! Você pode esperar por mais 10 anos de dicas, truques, detonados e brindes

O maior Carnaval virtual do mundo! No Habbo Hotel, onde mais?

Acesse habbo.com.br/playstation e não se esqueça de creditar as 5 Habbo Moedas que estamos dando de presente em cada revista PlayStation desta edição. Divirta-se.



O jogo que você quiser, no seu celular.

Envie um torpedo grátis com a palavra JOGOS para 250 e tenha a maior variedade de games no seu Claro.

Nokia 5610 Xpress Music

- Os melhores jogos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerras.
- Dez lançamentos todo mês, três exclusivos.

NOKIA

Verifique compatibilidade do aparelho com o serviço. Serviço Claro Idéias tarifado à parte. Mais informações em www.claro.com.br ou ligue 1052.
TM & © 2007 Activision Publishing, Inc. TM & © 2007 Hands-On Mobile, Inc. All rights reserved.

AlmapBBDO

Claro

idéias

www.claroideias.com.br

ÍNDICE

GERAL

Seções fixas que você verá sempre aqui

Artigo — 13
Compras — 106
D&T 10 Anos — 2
Estádio Virtual — 52
Fala, Galera! — 10
Garota Play — 58
News — 12
Perfil — 108
Spoiler — 38
Troféus — 96

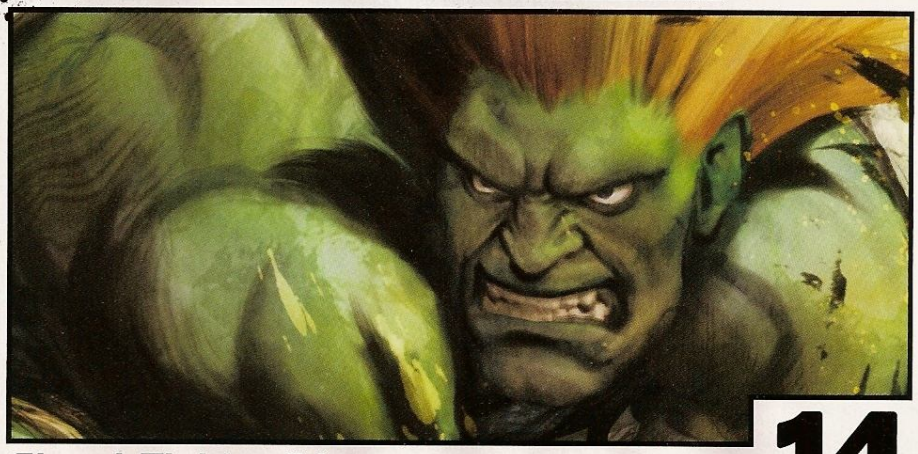
ESPECIAL

Reportagens especiais de temas variados

Call of Duty: World At War — 94
Cenários de Games no Brasil — 34
LittleBigPlanet — 28

CAPA

O maior destaque do mês. Nesta edição, os segredos de *Street Fighter IV*

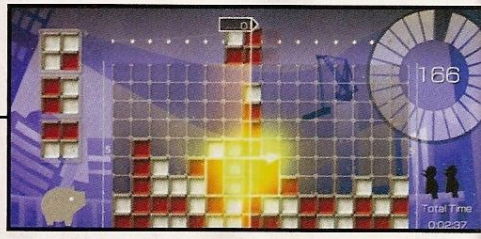


Street Fighter IV **14**

PREVIEW

Novidades sobre os futuros lançamentos

Batman Arkham Asylum — 20
Dark Void — 21
Colin McRae DiRT 2 — 24
Fat Princess — 22
Resistance: Retribution — 21
Street Fighter IV — 14
The Godfather II — 23
UFC 2009 Undisputed — 22
Wanted — 24
Watchmen: The End Is Nigh — 24



REVIEW

Críticas dos maiores lançamentos

Alone In The Dark: Inferno — 46
Crash Commando — 50
Cuboid — 50
Lord of The Rings: Conquest — 47
Lumines: Supernova — 50
Super Street Fighter II Turbo HD — 49
Tom Clancy's Endwar — 48

Entenda as avaliações

Avaliações técnica e de gênero

Enquanto a Avaliação D&T julga os aspectos técnicos dos jogos, esta nova ficha analisa as características mais importantes para cada estilo de jogo.

Gráficos Qualidade da imagem, modelagem, design, texturas e estilo artístico.

Controle Resposta aos comandos, praticidade, dinamismo e nível de aprendizado para o uso.

Áudio Qualidade de músicas, efeitos e dublagem, variedade, estilos.

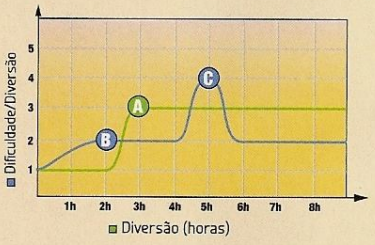
Replay Atrações extras que permitam a diversão após a conclusão do game.

Acabamento Atenção com detalhes e finalização técnica do game e em menus.

Dificuldade nono no no no non ono noo non on ono no no no no no no no non on on o no no

Níveis de Empolgação

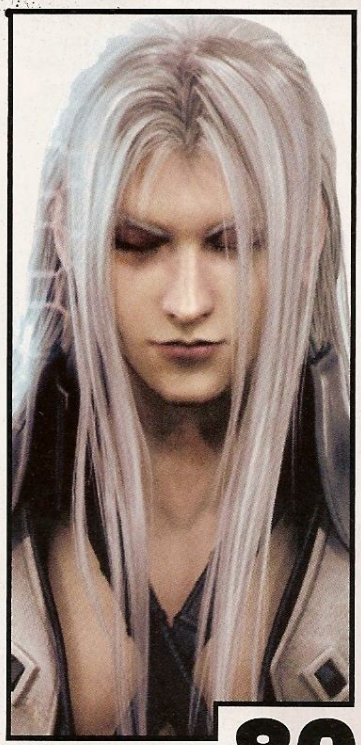
Análise da evolução da diversão e da dificuldade no decorrer do tempo do jogo.



Dificuldade	Diversão
5. Infernal	5. Despirocado
4. Difícil	4. Empolgado
3. Normal	3. Atento
2. Fácil	2. Entediado
1. Babinha	1. Zzzz!

DETONADOS

Estratégias completas e guias dos pontos mais complexos dos games



Shin Megami Tensei Persona 4 **62**

Final Fantasy Dissidia **80**

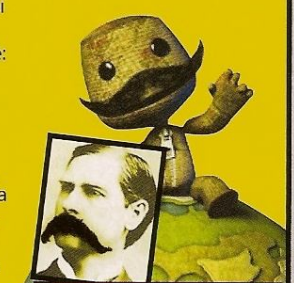
Rise of The Argonauts **90**

PROMOÇÕES DO BIGODÃO

Esta edição comemora o aniversário de 10 anos da **D&T**, ou seja, lógico que é motivo para celebrar com muito mais prêmios. Para começar, que tal concorrer a um PlayStation 3 e cinco PSPs? Pergunta besta, não? É claro que você quer. Ou não... Quer sim!!!

O desafio é o seguinte: em uma frase com, no máximo, 15 palavras, explique como você faria para garantir o sucesso da D&T pelos próximos 10 anos. A frase mais divertida e criativa vai levar um Play 3 e também um PSP. Os quatro leitores que conseguirem as próximas quatro colocações do rank vão ganhar um PSP cada. Para participar é obrigatório visitar o site da promoção, lá você vai descobrir as regras e terá acesso ao cupom para enviar sua frase. O link é: www.europanet.com.br/D&Teterna

Mas isso não é tudo. Há mais quatro promoções espalhadas pela revista e cada qual vale um Play 3. Quem garante é o xerife Wyatt Earp, o novo responsável pela qualidade da revista. O cara é linha dura, acredite. Para encontrar as outras promoções é só procurar o xerife na revista. Mas não espere por desafios simples: o xerife acredita que só com grandes provações você vai ganhar prêmios e merecerá um bigode de jogador machão como o dele (isso também vale para as garotas).



Procure por ícones iguais a este pela revista para encontrar as promoções

EDITORA EUROPA

Fevereiro/2009

Diretores
Aydano Roriz
Rodolfo Carrara
Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e Jornalista Responsável: Roberto Araújo - MTb.10.766 - araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez (Projeto Gráfico)
Redação: Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Assistente Editor de Arte: Filipe Dal Gallo (Projeto Gráfico)
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: André Forte, Carlos Sá, Darth Vader, Fábio Santana, Fabrício Caleffi, Gilsomar Livramento, Eduardo Trivella, Gabriela Isgroi, Makotron, Nelson Alves Jr, Pablo Raphael.

Internet
Rodrigo Mourão (desenvolvimento),
Rodrigo Blasco (webmaster), Anderson Ribeiro

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais:
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Renata Kurosaki, Leandro Blotta e Rodrigo Sacomani
Criação Publicitária:
Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61)3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá
EUA e Canadá +1 (650) 306-0880,
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Ludmila Viani

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente) e Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Marilia Ribeiro Roriz e Elisangela Harumi

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica
Fabiana Lopes (Coordenadora) **fabiana@europanet.com.br**;
Anne Iris, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne, Tamar Biffi e Vanessa Araújo
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br
Administração
Cecília Tomazelli (Gerente); Aline Mello, Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares, Marcelo Cardinali e William Silva

Logística
Ézio S. Vicente (Gerente), Guilherme Scalso e Rodrigo Tanikado

A Revista Dicas & Truques para PlayStation é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo: Fernando Chignalia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

ANER www.aner.org.br
Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

* PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

Ícones

Possui ou não funcionalidade Online

Console destinado: Play2, PSP ou Play3

Número de jogadores no jogo

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-557667 (Outras localidades)
Fax (0xx11) 3097-8583 Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

CARTAS

Truque sujo

Gostaria de fazer um apelo e uma chantagem. O apelo é que essa carta fosse publicada, pois nunca houve uma carta publicada de alguém aqui da minha cidade; e eu já acompanho o trabalho de vocês há algum tempo. Até vou contar um pouquinho da minha história. Comecei a comprar a **D&T** por engano. Fui comprar a revista da concorrência, me enganei e levei a **D&T**. Só que eu gostei tanto que comecei a comprar todo mês. Depois de algum tempo, fiz uma assinatura para que a revista chegasse todo mês à minha casa sem que eu me preocupasse.
A chantagem é que neste ano vence minha assinatura e se vocês não publicarem minha carta, eu não vou mais renovar, tá!

Alexandre Ferreira
Itatiba – SP

Chantagem é uma coisa muito feia e pode fazer com que as unhas de todos os seus dedos caiam. E de uma forma bem dolorosa, diga-se de passagem. Mas vamos deixar esses detalhes de manicure para a turma da Yakuza.

Não pense que caímos na sua chantagem, Alexandre. Como é aniversário de dez anos da D&T, resolvemos revirar o baú e demos uma olhada na primeira Seção de Cartas de nossa revista, que foi publicada na edição número 2 (março de 1999) e ainda nem tinha o nome de Fala Galera. Naquele tempo, os leitores também diziam que estavam abandonando suas revistas de costume (as extintas *Ação Games* e *Super Game Power*, entre outras) para seguir junto com a D&T para o que desse e viesse. Dez anos depois, veja só, aqui estamos – firmes, fortes e cheios de vontade de passar mais dez anos servindo os leitores com um banquete de dicas, estratégias, análises e informações sobre o Mundo PlayStation.

Agora que sua carta foi publicada, corra para renovar sua assinatura. Você só tem a ganhar. Sabemos que você só estava brincando e que não precisávamos desse truque para que você renovasse, mas como você começou a brincadeira, nós fomos juntos na viagem.

Obrigado e parabéns por escolher e assinar a D&T. Aliás, parabéns para nós também pelos dez anos de existência – somos a revista de games mais antiga e mais lida do Brasil! Pode assoprar as velinhas e jogar muito game para comemorar!

PS2 forever

Um leitor que teve sua carta publicada na edição 118 pediu para vocês pararem de falar sobre o PS2. Pois essa foi a pior coisa que eu já ouvi! Conheço muitas pessoas que compram a revista porque ainda têm PS2, quem fala uma coisa dessas não tem mesmo o videogame no sangue. Por exemplo, vocês aí da editora, mesmo com o PS3 à toda vocês passam horas e horas para dar o melhor de todos os consoles porque vocês vivem o mundo do videogame. Esse sim é o verdadeiro espírito da coisa!

Luiz Carlos Leonel
Itapetininga – SP

Foi o Makotron quem respondeu essa carta da edição 118. E apesar de acharmos que ele pega um pouco pesado com os leitores (aliás, já colocamos o mal-criado na geladeira novamente), concordamos com a síntese da resposta: o PlayStation 2 ainda tem muito gás e não é hora de aposentá-lo. Só vamos parar de falar do PS2 quando... quando... bom, não sabemos quando, mas, por enquanto, ainda há muito assunto para o bom e velho console de guerra.

ABCD...

O que quer dizer a sigla MMORPG? Eu sei que RPG quer dizer Role Playing Game, mas não sei o resto...

Matheus Medrado das Virgens
São Paulo – SP

Muita Maracutaia Oculta? Máximo Multiplicador Oneroso?

Nada disso: a sigla MMORPG é abreviação de Massively Multiplayer Online Role Playing Game, ou seja, um RPG multiplayer jogado por uma quantidade absurda de pessoas ao mesmo tempo. Agora que você já sabe o que significa esse nome feio, arrume uns amigos para jogar em rede e perca os melhores anos de sua juventude nos maravilhosos e obscuros recantos do mundo online.

Tá perdoado

Eu queria simplesmente fazer um pedido de desculpas ao pessoal da **D&T**. Sabe, há quatro anos eu comecei a comprar as edições da revista. Lia apaixonadamente todos os meses, participei de algumas promoções, inclusive a primeira que oferecia um Play 3. Mas um tempo atrás, parei de comprar. Fiquei um ano sem ler a **D&T**.

Isso me entristeceu, mas prometo que começarei a comprar mês que vem de novo. Todos os meses! Aliás, quando crescer, se eu quiser realizar meu segundo maior sonho, que é de trabalhar na **D&T** (o primeiro é jogar no meu timão, esse nenhum supera), tenho que ficar totalmente por dentro de tudo.

Rafael de Almeida
São Vicente – SP

Todos os meses durante um ano, quando contávamos o número de revistas vendidas, o total era de um exemplar a menos em relação aos anos anteriores. Descobrimos que esse exemplar não vendido era de São Vicente. E agora descobrimos que você é culpado por isso. Ah, se a gente te pega, rapaz...

Brincadeira, Rafa. Sentimos saudades de você nesse ano que ficou afastado, mas agora comemoramos o seu retorno com a publicação de sua carta e uma edição especial que celebra nossos dez anos de vida. Está feliz? Então, quando jogar no seu timão e fizer um gol, faça uma homenagem a nós tirando a camisa e mostrando uma camiseta branca com os dizeres: "Dicas & Truques para PlayStation – A Melhor Revista do Brasil".

ERRATA

Segundo o comunicado divulgado na edição 119, fizemos uma nova apuração da promoção Tomb Raider, divulgada na edição 115. O ganhador pelo pior xaveco para Lara Croft foi Gabriel Rodrigo Conceição (São Paulo, SP). Sua frase foi a seguinte: "Lara, quero ser o Raider do seu pé".

Fala, galera. Dez anos de papo com a galera que curte games. Mande seu e-mail: playstation@europanet.com.br

Tele Vendas (19) 3741-4104

ASSISTÊNCIA TÉCNICA Especializada

Site seguro

SEDEX

pagseguro Itaú Boleto VISA Hipercard Aura

Av. Dr. Alberto Sarmento, 725 - Campinas - SP

O FUTURO EM TRÊS DIMENSÕES

Sony promete que o futuro do PlayStation são jogos em 3D

No que depender das tendências apresentadas ao público durante a edição deste ano da tecno-feira CES, que aconteceu no início de janeiro em Las Vegas, nos EUA, pode ir se acostumando com a ideia de jogar videogame utilizando um bizarro – e nada discreto – óculos escuro.

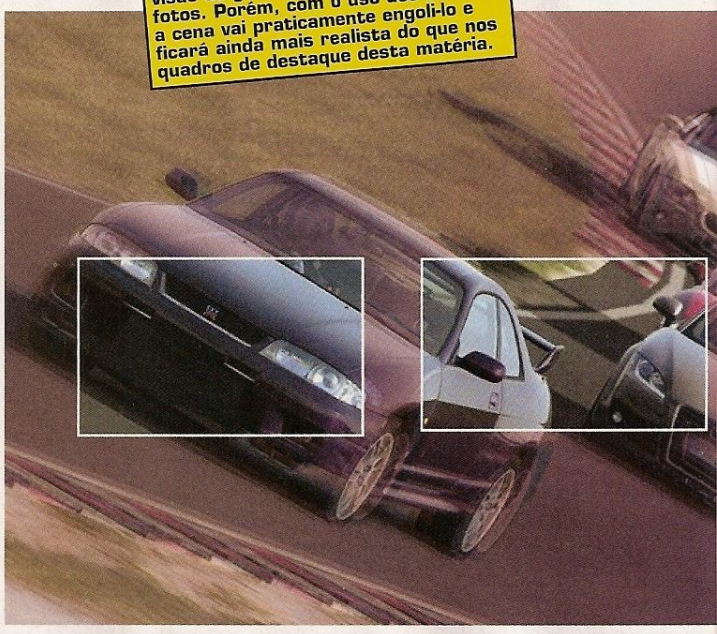
Culpa do Sol? Da Sony. Interessada em sacar a reação do público em relação ao tema que dominou a edição deste ano do evento, a empresa não economizou e exibiu o que há de melhor em se tratando da tecnologia. Em seu estande, LCDs gigantescas exibiam versões em 3D de games como *Motorstorm 2* e *Gran Turismo 5: Prologue*. O burburinho começou.

Nítidas e sem engasgos, as imagens exibidas na demonstração impressionaram por se tratarem não de um trabalho barato, mas sim de um investimento sério. De acordo com a empresa, a intenção é fazer com que o PS3 seja um console adepto da onda tridimensional até 2010 – vale notar que jogos recentes já contam com a tecnologia embutida.

No caso da CES, o método utilizado para exibir as imagens contava com um óculos tradicional – daqueles que vemos nos cinemas atualmente – capaz de exibir imagens direitas e esquerdas simultaneamente. A ideia, basicamente, reforça o realismo e a imersão proporcionados pela produção: como tudo parece estar entre o jogador e o videogame, prevalece a sensação de que os objetos podem ser tocados ou observados por ângulos diferentes.

Como tudo não passou de um grande teste, é importante deixar claro que o método demonstrado na feira pode não ser o escolhido para a integração final com o console. De acordo com Akira Shimazu, responsável pelos escritórios de áudio e vídeo da empresa, o grande lance foi oficializar a entrada da Sony no negócio de dispositivos domésticos com transmissões tridimensionais. Agora, o jeito é esperar por novos detalhes e torcer muito.

REALISMO Sem os óculos especiais, sua visão do game ficará igual a destas fotos. Porém, com o uso dos óculos, a cena vai praticamente engoli-lo e ficará ainda mais realista do que nos quadros de destaque desta matéria.



Gran Turismo sempre foi o cúmulo do realismo. Com esta evolução você poderá, praticamente, entrar no carro

Alternativa imediata

Diferentemente da companhia japonesa, por sua vez, a Nvidia aproveitou o evento para apresentar ao público uma proposta mais imediata: um óculos que permite a visualização em 3D de jogos como *Left 4 Dead*, *Crysis*, *Mirror's Edge* e *FarCry 2* – enfim, de todo e qualquer título programado recentemente.

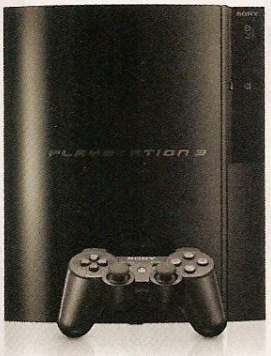
Tudo o que você precisa fazer é vestir o acessório e curtir: graças a uma tecnologia ativa de estereoscópio, os efeitos são renderizados à impressionante taxa de 60 quadros por segundo. O resultado, porém, é uma maior sensação de profundidade nos planos do jogo, diferentemente da tecnologia exibida pelo PS3, que causa a ilusão de que as coisas estão saindo da tela.

Com lançamento previsto para fevereiro – e isso inclui sua chegada por aqui –, o GeForce Vision 3D só peca em dois aspectos: além de salgado (US$ 199, ou o equivalente a um PSP novinho em folha), o equipamento só pode ser utilizado com monitores que funcionem na incomum frequência de 120Hz. E se lá nos EUA tais aparelhos já são relativamente raros (apenas Samsung e Viewsonic fabricam modelos atualmente), a situação no Brasil é ainda mais delicada. A Nvidia, contudo, promete popularizar.

A tecnologia 3D, originalmente, é a aposta de renovação do cinema. Quer uma amostra? Visite o cinema IMAX, em São Paulo.

PS3 MAIS EM CONTA?

Está chegando a hora de desembolsar menos verdinhas pelo poderoso PlayStation 3

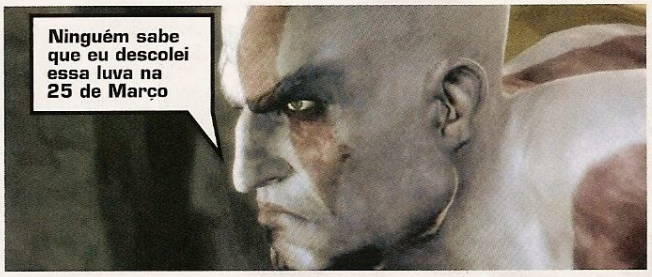


Ao menos para a Sony, sim. De acordo com estudo publicado pela especialista iSupply, o custo para fabricar o console, que por volta de seu lançamento era de US$ 690, agora diminuiu em cerca de 35% e gira na casa dos US$ 448. Entre os fatores que contribuíram para a "enxugada", está a saída da retrocompatibilidade com o PS2 e a transição para o uso de chips com tecnologia de 65 nanômetros. O Cell, que em 2006 custava US$ 89, hoje custa US$ 46.

"COMO NUNCA NA HISTÓRIA"

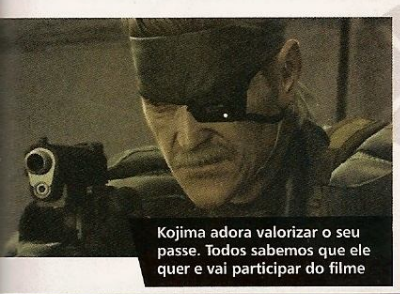
Novo trailer de God of War 3 mostra que o game não está para brincadeira e promete revoluções

Essa é a definição utilizada pela Sony para falar de *God of War 3*, que recentemente ganhou um novo trailer na rede. Exibido em 1080p e em 60 quadros por segundo, o vídeo traz um Kratos absurdamente detalhado e dá a dica: os combates mano a mano terão bastante importância no novo episódio. Tudo culpa de um par de luvas nada discreto que, supõe-se, foi conquistado quando o herói enfrentou o Cerberus em seu caminho até Hades. Estimativas à parte, o acessório faz um estrago...



METAL GEAR, O FILME?

Hideo Kojima afirma seu desejo em participar da direção do filme de Solid Snake



Kojima adora valorizar o seu passe. Todos sabemos que ele quer e vai participar do filme

Durante sua passagem pelo Spike Video Game Awards, evento realizado no final do ano nos EUA, Hideo Kojima comentou um pouco mais sobre a versão cinematográfica da série *Metal Gear*. Segundo o executivo, o longa ainda está em fase de nascimento e pode contar com sua participação.

COLUNA

DARWIN E OS JOGOS

Fabio Santana
fabio@europanet.com.br

O processo de evolução que consagra os melhores jogos e elimina os menos eficientes

A indústria de jogos evolui no mesmo ritmo da tecnologia que lhe dá suporte. Cresce também conforme o mercado se expande, o público amadurece e os profissionais intercambiam ideias. Tendências são ditadas por razões econômicas. A globalização exige novas mentalidades. Os fatores são muitos, mas a necessidade é uma só: agir e acertar para sobreviver. Podemos analisar esse postulado com a família PlayStation, que nos oferece quase 15 anos de história.

Diversas franquias estrearam no PS1 ou adquiriram tradição no console da Sony, mas nem todas chegaram a presente geração com o mesmo vigor, e há ainda as que se tornaram apenas lembranças. *Alundra*, por exemplo, cativou com suas mecânicas à la *Zelda*, mas frustrou todas as esperanças com uma sequência medíocre que tentou uma desastrada transição para o 3D e o cômico. Junto com ele, ficou *Toshinden*, que se liquidou em quatro episódios de conceitos repetidos.

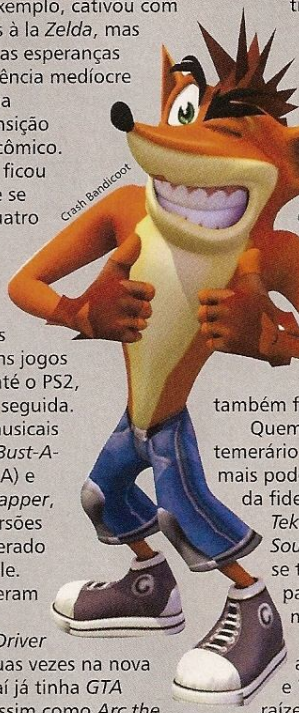
Mesmo com problemas similares, alguns jogos sobreviveram até o PS2, tombando em seguida. É o caso dos musicais *Bust-A-Move* (*Bust-A-Groove* nos EUA) e *PaRappa the Rapper*, ambos com versões aquém do esperado no novo console.

Outros tiveram sobrevida um pouco maior: *Driver* tentou mais duas vezes na nova geração, mas aí já tinha *GTA* como régua; assim como *Arc the Lad*, que nunca ganhou a notoriedade de um *Final Fantasy*. A Capcom bem que tentou sofisticar seu *Breath of Fire* com *Dragon Quarter*, mas suas ideias não emplacaram e o jogo foi abandonado em definitivo.

A chegada do Play3 tornou o cenário ainda mais complicado: os custos de produção para a era da alta definição aumentaram exponencialmente, a Microsoft ganhou terreno com o seu X360 e a Nintendo virou o jogo, o que trouxe dilemas para as produtoras.

A natureza complexa da presente geração cobra, mais do que nunca, ações e acertos. Medidas essas negligenciadas por franquias como *Tony Hawk*, *Ridge Racer*, *Need for Speed*, *Crash Bandicoot* e *Devil May Cry*. Todas elas ingressaram na nova etapa esteticamente, mas se mantiveram no passado conceitualmente. Como resultado, se veem rumo à extinção.

Para continuar existindo, algumas séries se desviaram do caminho que até então parecia natural e foram explorar terrenos mais de acordo com suas virtudes. *Syphon Filter*, *Wipeout*, *Parasite Eve* e *Wild Arms*, por exemplo, para não sofrerem o forte choque da transição, escolheram a comodidade e a familiaridade do PSP. *Suikoden*, *Valkyrie Profile* e *Tales*, depois de crescerem no PS1 e PS2, buscaram a facilidade e estabilidade do Nintendo DS. Mesmo caminho segue *Dragon Quest*, que depois já tem rota confirmada para o Wii. E nessa onda de reinvenção, *Monster Hunter* também ficou do lado da Nintendo.



Quem decidiu trilhar o temerário caminho do hardware mais poderoso teve que abrir mão da fidelidade: *Resident Evil 5*, *Tekken 6*, *Final Fantasy XIII*, *Soul Calibur IV* e *GTAIV*, todos se tornaram multiplataforma para potencializar ganhos e minimizar os riscos.

Dos jogos milionários, apenas *Metal Gear Solid 4* e *Yakuza 3* mantiveram as raízes no solo da Sony, mais por determinação dos produtores que por vontade das produtoras.

Fica evidente com esse processo um filtro qualitativo inconsciente, promovendo um processo de seleção na indústria de jogos. É claro também que esse filtro nem sempre é inteligente, limando jogos como *Vagrant Story* e permitindo que sigam as sutis atualizações anuais de *Winning Eleven*. Ainda assim, nos faz pensar quais séries sobreviverão ao futuro e quais serão a memória de uma época diferente.

* Tema sugerido pelo leitor Marcos Davi

PREVIEW

Por **Matheus Boürg**

STREET FIGHTER IV

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- Dan aloprando e chorando sem parar
- "Tiger Robocop", "Alex Fu" e "Cuz-Cuz"
- "Empinadinha" da Chun-Li em alta resolução \o/
- Reconciliação familiar de Gouken e Akuma
- Zangief finalmente com roupas decentes

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo: 100%

Produtora: **Capcom** | Distribuidora: **Capcom**
Gênero: **Luta** | Lançamento: **Fevereiro de 2009**

Testada e aprovada, a nova versão de Street vai garantir ótimos combates por muitos anos a fio

Pense rápido: quando foi a última vez que você presenciou o lançamento de um novo episódio de *Street Fighter*? Mas vamos com calma: um episódio realmente bacanudo, daqueles capazes de durar anos a fio no imaginário gamer e de causar a destruição de uma porrada de controles. Faz tempo, né? Praticamente 18 anos. Esta é a diferença de tempo (assustadora, é verdade) existente entre o lançamento de *Street Fighter II* – o xodó de todo e qualquer fã da franquia – e fevereiro deste novo ano, quando *SF IV* dará as caras no PS3.

Antes que você nos pergunte, todo este hiato se deve, de acordo com a própria Capcom, à amarga recepção atribuída a *The New Generation*, o terceiro, mais complexo e menos popular episódio de *Street Fighter* já lançado desde então.

A franquia acabou sendo empurrada gradativamente para a geladeira e, não fosse pela insistência do produtor Yoshinori Ono, gerente-geral do estúdio, estaria por lá até hoje. Neste meio tempo, Ono deu uma de brasileiro e não desistiu: moveu mundos e fundos para fazer com que seus superiores acreditassem que o público gostaria de ver Ryu, Ken e companhia de volta à ativa.

Estilos combinados

Com o sinal verde devidamente dado, Yoshinori reuniu sua equipe e sugeriu que o novo capítulo seguisse a numerologia da franquia e fosse mais casual. Para quem não entendeu, vai a explicação: dentro da Capcom, existe um certo misticismo envolvendo a numeração de *SF* – sabe-se lá o porquê, os episódios ímpares são os mais hardcore e, os pares, considerados mais acessíveis ao grande público. A guerrinha "hardcore Vs. casual" pode ser irritante, mas define a essência por trás de *Street Fighter IV*.

Equilibrando uma mecânica simples com um esquema de jogo robusto, o game pode ser apreciado tanto por quem nunca teve contato com um controle como por fanáticos que sabem, entre outras coisas, que o verdadeiro nome de Blanka era Jimmy – isto é, antes de ele sofrer um acidente de avião e ser criado na selva por uma... Onça.

1, 2, 3... Start!

A primeira coisa que você vai notar em *Street Fighter IV* é que há algo de diferente com o visual. Não, não é um 2D caprichosamente trabalhado: é 3D, mesmo. Esbaldando uma salada de cores e o melhor estilo "pintado à mão", o game se aproveita da onda tridimensional para permitir que os cenários sejam mais dinâmicos e funcionem como uma entidade à parte. Não que seja tudo interativo demais – ninguém verá Ryu correndo para a multidão, pegando uma mesa de um bar próximo para atirar na cabeça de Ken. Acontece, por exemplo, de um Hadouken mal executado ser desviado para o grande público e o efeito ao seu redor ser sentido por meio de gritos ecoados por espectadores ou de objetos sendo quebrados e arremessados ao ar.

Balrog conquista todas as gatinhas com seu olhar 43, meio assim, de lado

Apesar de toda essa repaginada, fãs mais temorosos podem ficar tranquilos: Ono e sua equipe não optaram por revolucionar o esquema de jogo. Não quer dizer que continua tudo do jeito que sempre foi, mas a ideia principal é de que a jogabilidade foi aprimorada, e não substituída.

Agora mais rápida, eficiente e acessível, ela pode ser encarada como uma versão 2.0 da mecânica encontrada em *SF II Turbo*. Jogadores mais atentos vão perceber, por exemplo, que o "timing" necessário para a execução de ataques combinados é muito mais generoso e que os golpes complexos, antes tidos como impossíveis, são facilmente colocados em prática.

Street Fighter IV é muito mais sobre estratégia e planejamento do que sobre sair apertando o botão de soco feito o guri que acabou de ganhar um Nintendo Wii.

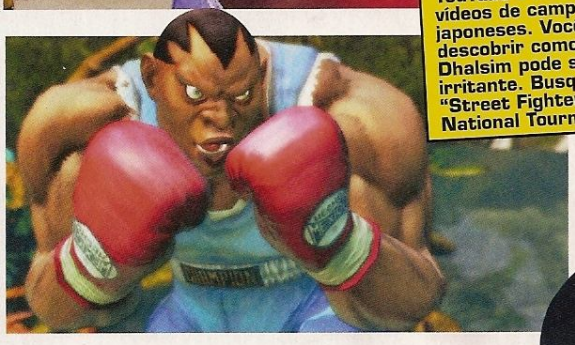
Quanto mais concentrado...

Melhor, certo? Pois aqui não é diferente. Apesar de todo o papo envolvendo a casualidade por trás do projeto, *Street IV* tem o seu sistema de combate consolidado em dois eixos que prometem agradar em cheio aos fãs mais ortodoxos: são eles os Focus Attacks e a chamada Revenge Gauge, sistemas que reservam boas supresas. ►

Você já viu M. Bison sem o clássico quepe? Pois nesta versão verá... E é muito esquisito!

YOUTUBE

Quer aprender alguns macetes? Visite o site YouTube e assista aos vídeos de campeonatos japoneses. Você vai descobrir como o novo Dhalsim pode ser muito irritante. Busque por "Street Fighter IV National Tournament".



Focus Attack

Os Focus Attacks vêm ao encontro da máxima de que a melhor defesa é – como reza o provérbio – o ataque. Na prática, eles permitem que você passe menos tempo se preocupando em descobrir qual seria o botão usado para se defender e trate de se ligar nos golpes executados pelo seu oponente: afinal, o grande lance é reagir ao movimento no momento certo para, de lambuja, absorver a energia do golpe inimigo e usá-la em um contra-ataque inesperado.

Assim descrito, o sistema lembra consideravelmente o Parry System trazido por *SF III*. A grande diferença é que, agora, tudo o que você precisa fazer para se sair bem é pressionar dois botões no momento certo. Feito isso, o resultado é visto de imediato na tela. Fácil e rápido.

A Revenge Gauge, por sua vez, é uma adição interessantíssima ao apanhado de barrinhas que são exibidas na tela. Como o nome faz questão de denunciar, ela é preenchida conforme você apanha de seus adversários – isto é, o medidor sobe o tanto quanto o número de socos e pontapés que você leva durante a partida.

Basicamente, a Revenge Gauge tem como objetivo permitir que, uma vez com este índice cheio, seu personagem possa se vingar executando um ataque absurdamente devastador – na nomenclatura oficial, um Ultra Combo – capaz até mesmo de torná-lo invencível por alguns segundos e de acionar um efeito de câmera lenta.

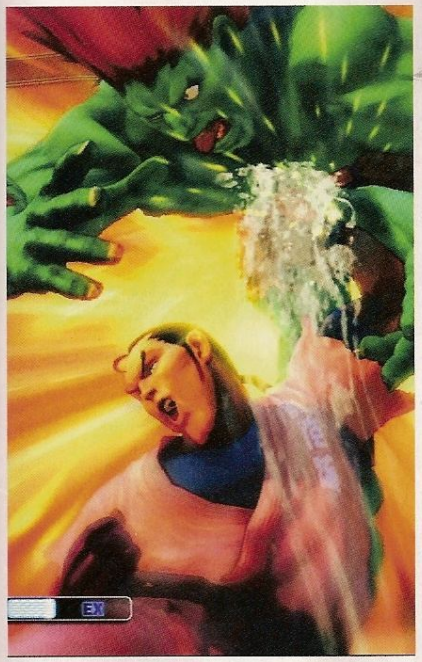
Aprender a se aproveitar desta técnica torna-se imprescindível quando você descobre ser capaz de eliminar seu oponente mesmo tendo apenas um tiquinho de energia restante.

É interessante ressaltar que esses tais Ultra Combos correspondem a golpes totalmente diferentes quando colocados lado a lado com os chamados Super Combos – estes, conhecidos de longa data por jogadores que curtiram *SSF II Turbo*. Enquanto a nomenclatura Ultra consiste em sequências cinematográficas capazes de deixar muita gente com o queixo caído, a linhagem Super atende por ataques especiais como a "bola de fogo" criada por Ryu, os chutes frenéticos executados por Chun-Li e o Yoga

CONSOLE VS. ARCADE

Embora seja bastante comum, a discussão envolvendo onde o jogo se sai melhor promete não render muito pano para manga em *Street Fighter IV*. Excetuando alguns personagens exclusivos para as edições de mesa – o PS3 contará com seis rostos não disponibilizados nos fliperamas, por exemplo –, o game será basicamente o mesmo em suas três versões. De acordo com a Capcom, seria injusto não fazê-lo desta maneira.

Street Fighter IV é fabuloso; testamos e podemos confirmar. E fica melhor ainda com o novo controle arcade da Madcatz



Box Street Fighter Collector's Edition IV

Algumas distribuidoras realmente adoram os jogadores (principalmente aqueles com carteira cheia e sem medo de usá-la) e não poupam capricho na criação de edições limitadas de luxo dos seus principais jogos. Por US$ 59 qualquer ser humano comum leva

Inferno liberado por Dhalsim. São, em poucas palavras, movimentos característicos e exclusivos de cada um dos mais de 20 personagens disponíveis – suas assinaturas.

Combo caprichado

O fato de ser basicamente igual em todas as plataformas não impede que *Street Fighter IV* usufrua da mãozinha extra que é o hardware do PS3. Basta dar uma olhada nas imagens ao redor deste texto para perceber que há algo de muito especial a caminho – e, o que é melhor, "algo" que roda a 60 quadros por segundo e em resoluções que vão de 720 a 1080p.

O grande "quê" por trás do game é o modo como tudo parece ser pintado à mão e, por isso, como tudo parece sair do lugar durante os momentos mais tensos de cada partida. Isso acontece pois, durante a execução dos combos, o uso da câmera lenta permite que o jogador enxergue detalhes até então escondidos, como a movimentação da tinta que modela o corpo dos lutadores. Dá para comparar com o artístico *Okami*.

A modelagem dos lutadores, por sua vez, é outro aspecto que ocupa o topo da nossa lista imaginária contendo cem motivos pelos quais a Capcom deveria adicionar um babador à edição especial de *SF IV*. Por aqui, cada personagem foi minuciosamente trabalhado em cima de ilustrações originais criadas por Daigo Ikeno – diretor de arte que teve liberdade para modificar alguns traços de cada figura e que fez isso sem acabar com o charme de quase duas décadas de existência. A verdade é que alguns personagens estão, sim, mais parrudos – vide Ryu e Ken –, mas sem que isso interfira de maneira perceptível na jogabilidade.

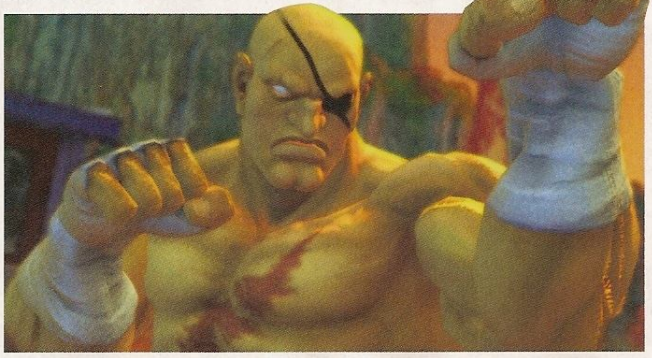
Quem achou que a jogatina seria mais lenta ou pesada se enganou feio, e podemos garantir que você dificilmente verá um jogo de luta mais frenético que este novo *Street*.

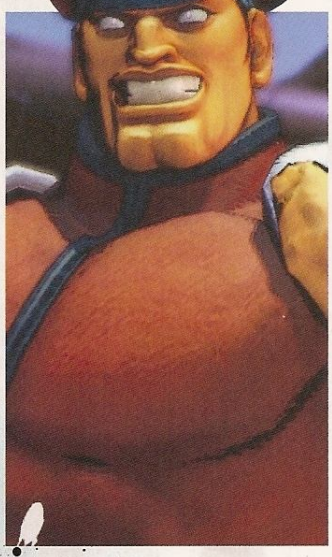
Ok, mas e quanto ao resto?

Que um jogo não se faz apenas de um visual bonitinho você bem sabe: ele precisa ter conteúdo e, no que depender da Capcom, isso está longe de ser um problema em *Street Fighter IV*. Não se sabe ao certo quantos e quais serão os modos de jogo disponíveis à época do lançamento (confirmados temos apenas Arcade, Versus e Challenges), mas o estúdio garante duas coisas: 1) pode tratar de esquecer aqueles estágios "bônus" nos quais você poderia fazer a festa destruindo elementos do cenário e

PEZÕES! **Alguém precisa avisar aos desenhistas da Capcom que os pés, geralmente, costumam ser menores do que as pernas.**

SACANAGEM **Blanka é a paixão nacional entre os fãs de Street. Ele só perde para Ryu, Chun-Li, Ken, Guile, Sagat... E também para Birdie, Rolento, Skullomania... Ok, ele não é tão querido assim.**

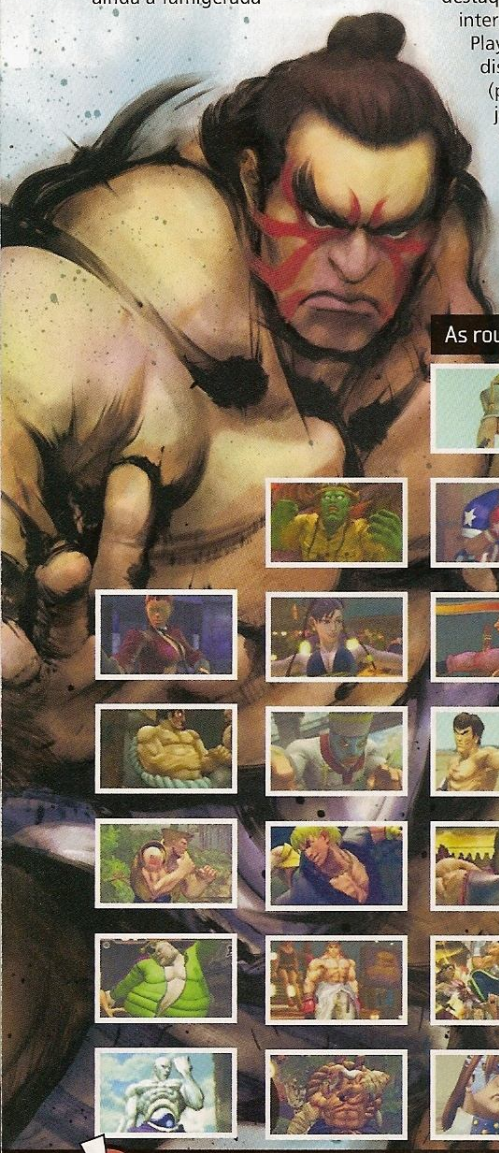




2) a campanha principal (se é que podemos chamá-la assim) funcionará aos moldes da série *Virtua Fighter* – ou seja, com seu personagem seguindo uma espécie de linha de desafios até chegar a um grande "chefão".

Por outro lado, você deve saber muito bem que *Street IV* permitirá ainda a famigerada realização de partidas online. Até um tempo atrás havia um papo esquisito sobre a existência de alguns problemas de rede – culpa dos temidos "lags", ou atrasos de conexão –, mas a Capcom garante que foi tudo sanado e, obviamente, optamos por acreditar no estúdio.

Outro ponto que merece destaque em relação à internet está no uso da PlayStation Network para distribuir conteúdo extra (pós-lançamento) para o jogo. Tudo indica que, depois de tanto tempo guardada, a franquia quer realmente voltar com tudo. Nos vemos na PSN. ◄



As roupas alternativas

Só para quem tem honra

Ah, como é doce o sabor de ganhar troféus para dar orgulho e honrar ao seu perfil virtual (e, oxalá, enfeitar a futura sala de troféus da Home). Os caçadores de recompensas terão 48 troféus para prolongar suas horas de diversão em *Street Fighter IV*. Vamos adiantar para você quais são e como conseguí-los.

1. 10 Years too Early: vença 50 lutas online.
2. 10 Years too Late: vença 100 lutas online.
3. All Dollep Up: selecione o título e o ícone do seu perfil.
4. Arcade Rat: finalize o Arcade no nível Medium ou superior.
5. Challenge Expert: finalize todos os desafios do Challenge Mode.

6. Challenger: cumpra um desafio no Challenge Mode.
7. Color Guard: habilite todas as cores.
8. Crowd Pleasing Master: execute 10 Personal Actions.
9. EX-cellente Master: execute 100 movimentos EX.
10. First Victory: vença 1 Ranked Match.
11. Focus Master: execute 100 Focus Attack.
12. Hard Fought Battles: jogue 200 lutas online.

13. I Got Next: vença 5 Ranked Match seguidas.
14. Icon Master: colete todos os ícones.
15. Last Man Standing: termine o Survival do Challenge Mode no nível Hard.
16. Legendary Champion: vença Gouken e termine o Arcade no nível mais difícil.
17. Lobbyst: crie 10 salas no modo multiplayer.
18. Medal Collector: colete 100 medalhas.
19. Medal Hunter: colete 500 medalhas.
20. Medal Master: colete 100 medalhas.

21. Medals Get: colete todos os tipos de medalhas.
22. No Challenge too Hard: termine o Trial do Challenge no nível Hard.
23. No Sweat: habilite todos os Personal Actions.
24. Playing to Win!: vença 10 Ranked Matches seguidas.
25. Proof of Battle: jogue 500 lutas online.
26. Rapid Fighter: termine o Time Attack no Challenge Mode.
27. Save your Quarters: termine o Arcade Mode sem usar Continues no nível Medium ou superior.

28. Simply Perfect: acumule 10 vitórias por Perfect.
29. Special Move Master: execute 100 movimentos especiais.
30. Speed King: termine o Time Attack do Challenge Mode no nível Hard.
31. Storied Reputation: termine o Arcade Mode com todos os lutadores no nível Medium ou superior.
32. Sunny Daze: acumule 365 finalizações com a tela brilhante.
33. Super Combo Champion: execute 50 Super Combo Finishes.
34. Super Combo Master: execute 100 Super Combos.

35. Taking on all Comers: enfrente 10 oponentes via "Fight Request".
36. Technical Fighter: termine o Trial do Challenge Mode.
37. The Gold Standart: adquira todas as medalhas de ouro no Challenge.

38. The Journey Begins: vença 10 lutas online.
39. The Line Starts Here: vença 3 lutas no Ranked Match.
40. The Road to Battle: jogue 100 lutas online.
41. The World Warrior: habilite todos os lutadores.
42. Title Master: colete todos os títulos.
43. Tough Cookie: termine o Survival no Challenge Mode.
44. Ultra Combo Champion: encerre 50 lutas com Ultra Combo.
45. Ultra Combo Master: execute 100 Ultra Combos.
46. Unbeatable Fist: conquiste todos os troféus.
47. Way of the Fist: vença 5 lutas online.

48. World Champion: termine o Arcade no nível mais difícil e comemore o troféu.

Multiplayer online... Hmpf! Bons tempos eram aqueles do arcade, em que adversário chato levava cotoveladinhas nas costelas.

CM8

BIG BOY Games

DESDE 1989

DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE
PREÇOS SUJEITOS A ALTERAÇÃO

Fevereiro vai ter Fight...

...PREPARE-SE PARA A LUTA DO ANO!

Controle Street Fighter
Diversos Temas - R$ 55,00

Street Fighter IV - Collector's Edition

HORI
FIGHTING
STICK
R$ 169,00

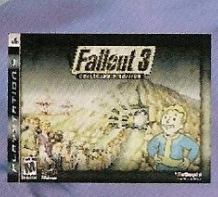
PlayStation 3
160 GB - Uncharted
10X S/ JUROS

PS3 EYE

DUAL SHOCK 3
R$ 189,00

BLU-RAY CONTROL

CABO HDMI
R$ 50,00



COLLECTOR'S EDITIONS - PS3
A PARTIR DE R$ 279,00

* PAGAMENTO NO BOLETO

** VALIDO PARA COMPRAS A PARTIR DE R$ 600,00

A PARTIR DE R$ 189,00

KILLZONE 2
PS3

CONFIRA!

JOGOS PROMOCIONAIS A PARTIR DE R$ 89,00 - cada*

PARCELAMOS EM ATÉ **10X** S/ JUROS**

DESCONTO **10%** BOLETO

LOJA FÍSICA **10X** S/ JUROS**

VISA

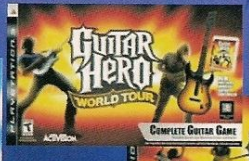
ENTREGA VIA SEDEX

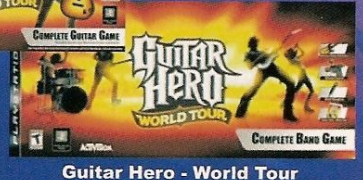
MasterCard

VENDAS PARA TODO O BRASIL

IMPERDÍVEL

Rock Band 2





Guitar Hero - World Tour

10X sem juros**

Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP

MSN: contato@bigboygames.com.br

(19) 3243-2444

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Por Matheus Boürg

BATMAN ARKHAM ASYLUM

Distribuidora: **Eidos Interactive** | Produtora: **Rocksteady**
Gênero: **Ação** | Lançamento: **Não definido**

Clima sombrio e uso da Unreal Engine 3.0 fazem do novo projeto da Eidos a bat-promessa para 2009

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- Cenários tão sujos quanto os de Manhunt
- Batman mostrando quem manda na maloca
- Luke Skywalker"(Mark Hamill) dublando o Coringa
- Robin e os pentelhos que não desgrudam do herói
- POW, ZAPT, KREW e outras onomatopeias

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo: **75%**

Com o lançamento recente de *O Cavaleiro das Trevas* e todo o burburinho envolvendo a última – e excelente – atuação de Heath Ledger na pele do vilão Coringa, chega a ser curioso notar que uma produtora relativamente desconhecida teve a coragem necessária para trazer o nome de Batman à tona e anunciar um novo game do herói. Sem qualquer ligação com *O Cavaleiro das Trevas* e, consequentemente, livre do karma de jogos inspirados em filmes, o mais novo título segue um roteiro criado por Paul Dini, ganhador do Emmy e responsável por muitas HQs do herói.

Arkham Asylum, como o nome sugere, tem como tema central o asilo de loucos para onde a escória de Gotham City é mantida sob segurança máxima. E a ação começa lá mesmo, com você, uma dúzia de guardas e o recém-capturado Coringa aguardando a organização das celas. De repente, as luzes se apagam e o jogador logo descobre o porquê de jamais confiar em seu rival: maquiavélico que só ele, o criador do bordão "Why so Serious" logo consegue o que quer: atrair Batman para uma armadilha mortal.

O Homem-Morcego ficará trancado lá dentro, sozinho, lado a lado com centenas de marginais da pior espécie e figuras marcadas na história da série. "Ora, mas Batman é um super-herói!", pode exclamar um fã mais exaltado. Não por aqui. Em *Asylum*, o cara é Bruce Wayne: um milionário tão humano como qualquer um de nós, vulnerável a sustos, pancadas e tiros.

Snake com asas?

Por conta de todo esse realismo – a produtora faz questão de frisar que enfrentar um inimigo dotado de uma metralhadora será suicídio (caso você não saiba o que está fazendo). *Arkham Asylum* investe em um clima stealth que convida o jogador a agir com cautela e pelas sombras. Trata-se de um comportamento extremamente sensato, primeiro porque Batman é cheio dos truques, mas também porque os inimigos sabem do que o herói é capaz e, com medo, optam por andar em grupos.

Por conta do comportamento dos inimigos, o sistema de combate inventado para o jogo preza pelo intimismo: você comumente se verá à espreita de um bando de quatro ou cinco bandidos, esperando pacientemente até que um deles cometa um erro qualquer e deixe o morcego agir.

Não se trata de esmagar botões: aqui a lei é combinar atenção com ação e reação

IMPRUDÊNCIA ARTIFICIAL

Graças a uma I.A. afiada, um oponente normal em *Arkham Asylum* pode muito bem sentir medo da sua presença. Acuados, os vilões do game passam a se comportar de forma impensada, atirando para todos os lados e oferecendo inúmeras brechas para que você desça o sarrafo neles.

Do ponto de vista técnico, *Arkham Asylum* surpreende graças ao poder da engine gráfica Unreal Engine 3.0, usada para montar uma atmosfera que seja fiel ao universo da série *Batman*. Responsável por cenários grandiosos e por sistemas de física e I.A. apurados, a tecnologia garante um clima sujo, sombrio e, ao mesmo tempo, com movimentos e referências ligadas às HQs. Trabalho de primeira que promete agradar até mesmo aos fãs mais reclamões do universo do Homem-Morcego.

A história de Arkham Asylum foi produzida pela mesma equipe do desenho da Liga da Justiça. Já estamos salivando.

DARK VOID

Distribuidora: **Capcom** | Produtora: **Airtight Games**
Gênero: **Ação** | Lançamento: **Maio de 2009**

Tiroteios, explosões e OVNIs dão forma à nova franquia da Capcom

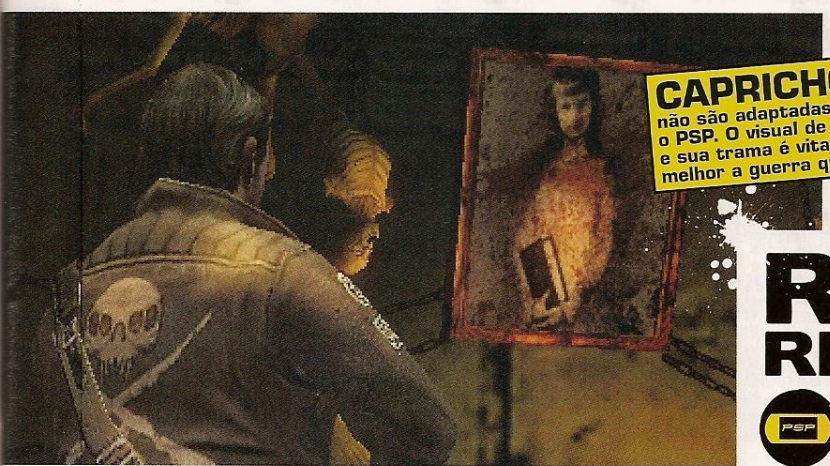
Anunciado junto com uma leva de outros games da Capcom que prometem tirar o máximo da chamada nova geração de consoles, *Dark Void* é o tipo de jogo que no início parece banal e que acaba se revelando uma surpresa e tanto. Com destaque para sua trama alienígena, o título coloca o jogador na pele de Will, um piloto profissional que é sugado para uma nova dimensão – a tal Void – ao sobrevoar o mítico Triângulo das Bermudas. E o cara ainda descobre a existência dos Watchers, aliens que planejam invadir a Terra e escravizar a humanidade.

O protagonista parece uma mistura dos personagens Rockteer e Homem de Ferro

Grosso modo, *Dark Void* poderia muito bem ser confundido com um jogo comum de tiro em terceira pessoa, afinal, você sai por aí atirando com as mais variadas armas, tem acesso a granadas e demais explosivos e pode utilizar praticamente todos os elementos ao seu redor como cobertura contra os inimigos. É promissor, mas nada original. O que quebra esse ritmo é a inusitada possibilidade de controlar um jetpack e sair por aí fazendo tudo o que nós acabamos de citar, só que a muitos metros de altura.

São basicamente dois modos de dirigir: um mais estável, que permite alcançar elementos distantes nos cenários; e outro totalmente frenético que inclui até mesmo uma propulsão extra ideal caso seu plano seja sequestrar OVNI em pleno voo.

Do ponto de vista técnico, o projeto parece comprometido a abusar do hardware do PS3. Além de um visual bonito e modelagens detalhadas, o destaque fica por conta da imensidão dos cenários e do chamado "draw-distance". Fator essencial em um jogo envolvendo jetpacks, a visibilidade a distância em *Dark Void* é tão legal quanto a direção de arte do projeto, inspirada em filmes da década de 80. ◄



Além do equipamento de voo, os trabucos também são interessantes

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- Grand Theft OVNI
- Perda total da noção espacial
- Meter chumbo em alienígenas enquanto voa
- Fugir do chumbo dos alienígenas enquanto voa
- Remake do clássico MDK

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo 40%

CAPRICHO As versões de grandes séries não são adaptadas com preguiça para o PSP. O visual de Retribution espanta e sua trama é vital para entender melhor a guerra que assola a série.

RESISTANCE RETRIBUTION

Produtora: **SCE** | Desenvolvedora: **Sony Bend**
Gênero: **Ação** | Lançamento: **Fevereiro de 2009**

Para a Sony, uma jogada natural; para os fãs, uma série de esclarecimentos

Antes de você imaginar que nós esquecemos de adicionar o nome da Insomniac Games na ficha técnica de Retribution, fique sabendo que a Sony Bend, embora desconhecida, é de um talento ímpar e vai cuidar da versão portátil de *Resistance*. Responsável pelos episódios portáteis de *Syphon Filter* (*Dark Mirror* e *Logan's Shadow*), o estúdio aceitou o pepino de adaptar *Resistance* à telinha do PSP e de explicar, entre outras coisas, como os Chimera se comportaram durante o intervalo entre o primeiro e o segundo game.

Situado justamente entre estes dois episódios – no ano de 1951 – *Retribution* investe na trajetória de James Grayson, um mercenário britânico determinado a acabar com os centros de conversão nos quais os alienígenas inimigos transformam em soldados seres humanos capturados. Apesar de ser um mercenário, James não vem munido de armas improvisadas; na verdade, boa parte do arsenal visto vem das versões PS3.

Uma das maiores diferenças da versão portátil é que a ação rola em terceira pessoa e não em primeira. O que você vê em *Retribution*, basicamente, é uma versão 2.0 de um sistema com o qual donos do portátil já estão mais do que acostumados: direcional à esquerda movimenta o personagem, botões frontais "olham" ao seu redor.

Em se tratando de novidades, o destaque cabe aos "target windows" – balões virtuais que agrupam os inimigos e permitem que Grayson foque sua atenção em um oponente por vez – e a um intuitivo sistema de cobertura.

Testamos o game na E32008 e deu para sentir que o controle é mesmo funcional

Diferente de tudo o que já vimos no gênero, ele permite que você "grude" nas paredes sem precisar pressionar um botãozinho sequer. ◄

GOSTOSURA Dois exércitos, ambos lutando para ver quem leva a princesa fofolete para casa. Finalmente, um game que prova que os mais gordinhos são os mais desejados!

FAT PRINCESS

Distribuidora: SCE | Produtora: Titan Studios
Gênero: Ação | Lançamento: Não definido

Nova aposta da Sony traz combates divertidos e colesterol nas alturas

Com um visual colorido, trilha sonora delicada e personagens idem, *Fat Princess* poderia muito bem se passar por uma série tradicional da Nintendo – não fosse por um detalhe: se existe um projeto que jamais seria abraçado pela mãe de Mario e companhia, é exatamente dele que estamos falando. Polêmico, o jogo consiste em um duelo entre duas equipes que devem – no melhor estilo "capture a bandeira" – resgatar uma donzela presa nas instalações medievais inimigas. Estaria tudo bem, não fosse por um detalhe: as moças são excessivamente "fofas" e não páram de comer enquanto seus resgates não chegam.

Tudo é bonitinho e colorido... até que as tretas têm início e cabeças fofinhas começam a rolar

A grande moral por trás disso tudo é também o mote de *Fat Princess*: quanto mais tempo você demora, mais pesada a princesa se torna. E como uma coisa leva à outra, acaba ficando muito mais complicado trazê-la de volta para o seu reino – mesmo que seja possível contar, durante a jogatina online, com a mãozinha extra de até 32 jogadores.

Trocando em miúdos, o que antes parecia apenas um jogo casual assume ares de gente grande. Com lançamento previsto para a PSN, o game mistura ação e estratégia de uma forma bastante distinta, permitindo, por exemplo, que você defina a classe do seu personagem, interaja com os cenários e até mesmo destrua alguns de seus elementos.

A ação se desenrola com humor negro parecido com o violento desenho animado *Happy Tree Friends*. Prova disso é a abundância de poças de sangue, decapitações e desmembramentos. Infantil? Nem por um segundo. Mas é divertido como poucos jogos. ◄

UFC 2009 UNDISPUTED

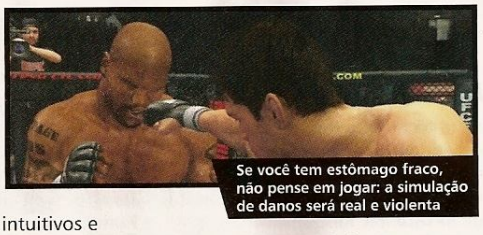
Produtora: SCE | Desenvolvedora: Yuke's Media Creation
Gênero: Luta-livre | Lançamento: Fevereiro de 2009

Prepare-se para perguntar: "Isso é um jogo ou uma luta de verdade?"

Em desenvolvimento há praticamente dois anos dentro dos estúdios da THQ, a edição 2009 do popular *Ultimate Fighting* pode muito bem confundir jogadores mais desatentos. Tudo bem: você certamente já ouviu isso antes – isso e inúmeras outras promessas recorrentes dentro do universo da série. Ciente de toda essa desconfiança, a produtora responsável pelo projeto trabalhou duro para extrair o máximo do PS3 e fazer um episódio memorável.

A verdade é que, papo de vendedor à parte, as partidas em *Undisputed* realmente se parecem com as transmitidas em tempo real pela TV a cabo. Tudo isso graças ao uso de uma tecnologia que conta com o que há de melhor dentro da talentosa Yuke's Media Creation. Desenvolvida especialmente para o game, a nova engine de UFC conta com modelos minuciosamente detalhados, efeitos de partícula mais convincentes e, o que por muitos é considerado como o grande diferencial do game, uma movimentação orgânica que permite golpes mais intuitivos e contra-ataques sensivelmente mais rápidos que nas versões antigas.

Pronto, eu venci!!! Agora vou me aposentar e lançar minha própria marca de grelhas!



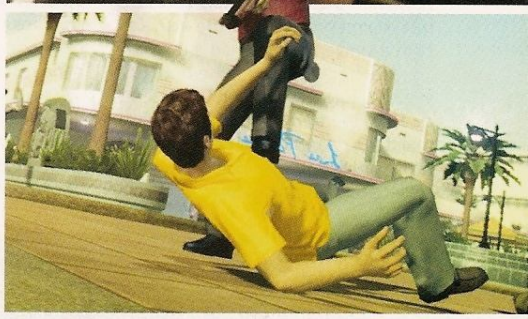
Se você tem estômago fraco, não pense em jogar: a simulação de danos será real e violenta

Undisputed apresenta um esquema de jogo inteiramente retrabalhado. Pegando carona na aparente simplicidade de comandos vista em *Fight Night*, da EA, o game aposta em poucos botões e em mais interatividade. Outra semelhança é a mecânica que deforma o rosto dos lutadores de acordo com as pancadas. Neste sentido, pode ir se preparando para encarar versões inchadas de mais de 80 atletas reais que já deram as caras pelo torneio. ◄

Dois caras lutando brutalmente até que um seja reduzido a carne moída? Isso que é esporte! Quem precisa de *Winning Eleven*?

ÁLIBI Estes quatro cavalheiros estão se preparando para uma relaxante noite na livraria... Ou pelo menos é o que eles vão dizer à polícia depois.

THE GODFATHER II



Distribuidora: **Electronic Arts** | Produtora: **EA Redwood Shores**
Gênero: **Ação** | Lançamento: **Fevereiro de 2009**

Viva o sonho (deturpado) italiano e prepare-se para criar a sua própria família de mafiosos

Acontece logo no início do jogo: está lá um imponente Don Corleone, olhando para você, com cara de poucos amigos. Você pensa que vai levar uma bronca daquelas inesquecíveis, e em outra época até estaria certo, mas não é nada disso. O poderoso chefão quer avisá-lo (isso mesmo, você, o jogador) de que o controle de Nova York é todo seu.

Você é o novo "Don" da cidade e sua primeira atribuição consiste em criar uma nova família de mafiosos. Falando assim, *The Godfather II* em pouco lembra o primeiro game da série, definido por muitos como um clone de *GTA*, lançado em 2006 para PS2.

Pois bem, a continuação do game não faz questão de ser um *Poderoso Chefão* do início ao fim: na verdade, abre mão do elenco oficial dos longas-metragens e, inclusive, desrespeita a cronologia dos romances para fazer algo novo. Aqui, o que rola é uma mistura entre ação – afinal, o jogo continua sendo aberto, como nos moldes da Rockstar – e estratégia, já que cabe ao jogador a administração não apenas de sua nova família, como também de uma cidade inteirinha.

Para facilitar sua vida no lado "administrativo" do jogo, a EA surge com uma mecânica inédita batizada como The Don's View. Quando acionada, ela transforma a cidade de Nova York em uma espécie de tabuleiro, permitindo que você identifique rapidamente quais pontos do mapa estão em conflito.

Nada como um dia de trabalho: explodir um ou dois mal pagadores e passar a noite na cantina

Sangue azul

O grande diferencial de *The Godfather II* atende pelo fato de você finalmente mandar nos outros, ao invés de ser um pau-mandado, então é natural que as principais novidades do game estejam relacionadas a isso. A principal delas atende pela possibilidade de escalar sua própria família recrutando "homens bons" que se destacam nos bairros da sua cidade. O legal é que, além de montar toda uma hierarquia, você pode definir as especialidades de cada sujeito: médico, por exemplo, ou se está mais para o lado dos explosivos e engenharia. E como no multiplayer online estes serão os únicos bandidos jogáveis, eis ao menos um bom motivo para não selecioná-los nas coxas. Mais do que isso, contar com uma equipe afiada é de suma importância porque a maior parte do game consiste em conquistar novas vizinhanças e defender as já dominadas pela sua trupe.

Nesta área do game não há nada de novo – é tudo pura pancadaria – exceto pelos "presentes" herdados junto a cada novo território. Funciona mais ou menos assim: ao derrotar uma gangue qualquer e se transformar no novo dono da região, seu personagem evolui como em um RPG, ganhando desde um aumento na barra de energia até mais agilidade e destreza com as pistolas. Só é válido lembrar que cada atributo está intimamente ligado à posse do local – caso seu bairro seja tomado, os extras vão direto para o ralo. Isso impedirá que o jogador caia nas armadilhas do orgulho e lute sempre pelas suas posses. ◄

HOMENS DE CLASSE

Sua maior missão é conseguir controlar os seus capangas. E eles não são genéricos como os bandidos que vemos por aí, eles se dividem em 12 classes, entre elas estão: espancador, demolidor, incendiário, médico, arrombador de cofres e engenheiro. Eles ganham experiência nas missões e evoluem.

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- Italianos boca suja e mal encarados
- Brutalidades extremas bem no meio da rua
- Frases cafonas que só ficam legais em mafiosos
- Al Pacino, Marlon Brando ou atores da trilogia
- Cooperação de Francis Ford Coppola

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo: **80%**

WANTED
WEAPONS OF FATE

Distribuidora: **Universal Studios** | Produtora: **GRIN**
Gênero: **Ação** | Lançamento: **Março de 2009**

Aqui o que vale não é só espancar inimigos, mas fazer isso com estilo

Acostumados com tranqueiras como as recentes adaptações de *Bolt* e *Quantum of Solace*, temos todo o direito de olhar para *Weapons of Fate* com a desconfiança digna de quem já repetiu a frase "jogo baseado em filme não presta" por mais vezes do que realmente gostaria. De acordo com a Universal, este não é o caso.

Inspirado em um filme que, por sua vez, fora baseado em uma série de HQs, *Wanted* narra a fantasiosa realidade de uma seita de assassinos profissionais que, associados a uma sociedade secreta, veem nas execuções uma maneira de manter o equilíbrio na Terra.

Pois bem, só o fato de não ser lançado junto com o longa (este sim, de qualidade bem duvidosa) já faz do projeto algo especial – e segundo a Universal Studios, o objetivo é dar à luz uma adaptação do nível das versões jogáveis de *Scarface* e *The Thing*.

Pode até ser balela, mas vale a pena ressaltar o grande diferencial de *Wanted*: isto é, a capacidade que Wesley, o protagonista da trama, tem de conferir trajetórias curvilíneas aos projéteis disparados por suas armas. Por aqui, o sistema funciona pelo chamado "Assassin Time": momento não muito comum no qual, ao apertar um único botão, o jogador ativa uma câmera em slow-motion que permite atingir os inimigos enquanto estes permanecem paralisados.

Filme ruim = jogo pior? Talvez?

Ademais, a jogabilidade ainda dispensa atenção a um sistema de combate íntimo (tipo o CQC de *Metal Gear*, com destaque para os golpes de faca) e a uma promissora mecânica de cobertura que, extremamente dinâmica, permite que o jogador mude de proteção em poucos segundos e, deste modo, confunda os inimigos quanto à sua localização exata. Isso seria bacana em um modo multiplayer, mas o jogo não vai contará com esse extra. ◄

WATCHMEN
THE END IS NIGH

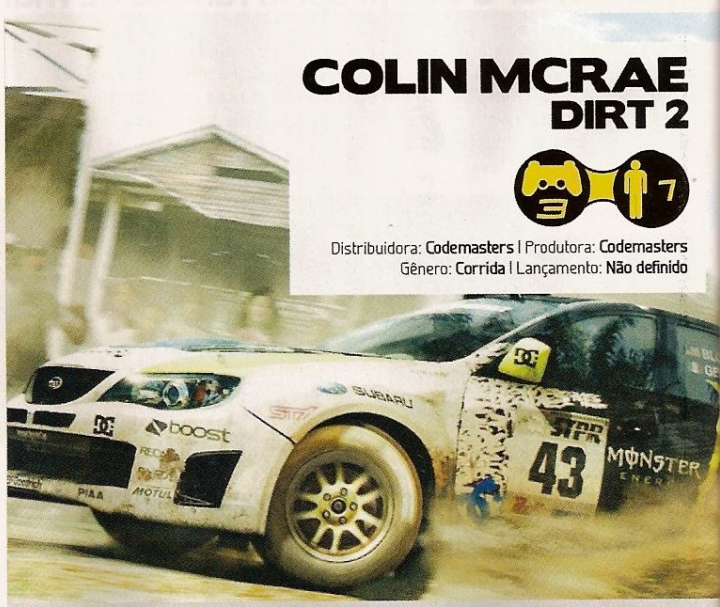
Distribuidora: **Warner Bros Interactive** | Produtora: **Deadline Games**
Gênero: **Ação** | Lançamento: **Março de 2009**

Produzido sob uma ótica diferente – o game será comercializado de forma episódica pela PlayStation Network – *The End is Nigh* busca retratar os acontecimentos que, durante a década de 70, deram origem à trama do longa-metragem de *Watchmen*, que vai chegar às telonas em março e promete ser fidelísima à HQ original.

Misturando sequências pesadas de pancadarias e tiroteios com doses caprichadas de desafios e quebra-cabeças, a obra aposta na cooperatividade existente entre os protagonistas Nite Owl (Coruja) e Rorschach. Cada um dos personagens possui atributos ímpares que poderão ser vistos em ação graças a uma modalidade cooperativa local – isto é, com a telinha dividida, mesmo. ◄

COLIN MCRAE
DIRT 2

Distribuidora: **Codemasters** | Produtora: **Codemasters**
Gênero: **Corrida** | Lançamento: **Não definido**



Antes que você nos pergunte o porquê do nome de *Colin McRae* figurar frente ao título do mais novo episódio de *DiRT*, saiba que a decisão não foi das mais fáceis: trata-se de um tributo especial ao piloto morto em 2008.

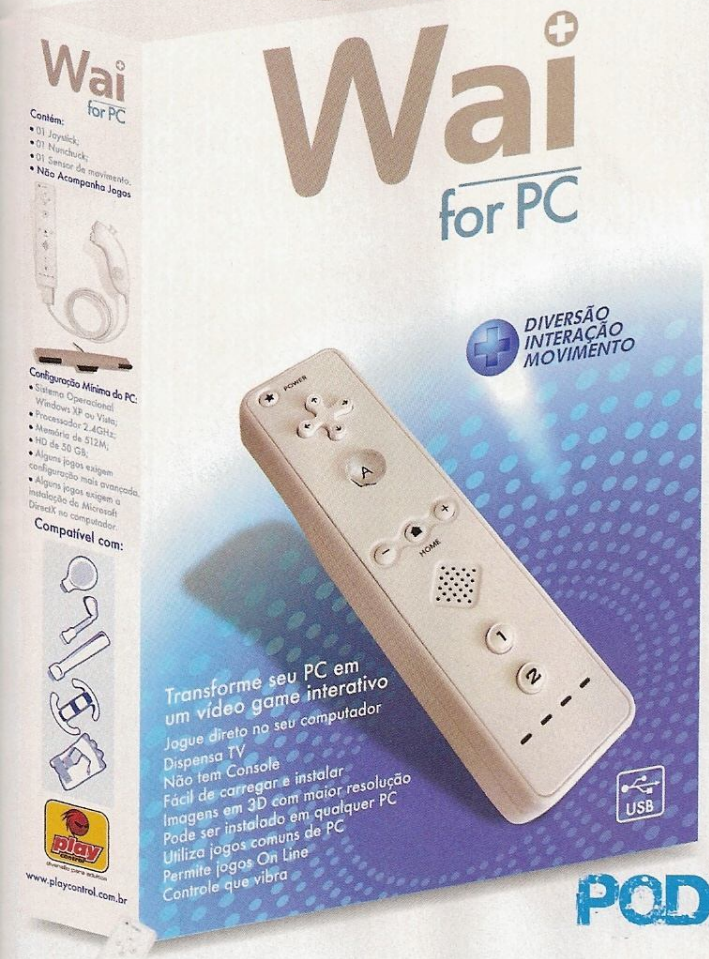
A sequência promete melhorar tudo o que já era excepcionalmente bacana no simulador off-road. Isso inclui desde um chute no visual – a tecnologia por trás do jogo, a EGO, é uma versão aprimorada da utilizada no original – até uma atenção especial conferida às modalidades online.

Dirt 2 já conta com presença garantida do sistema de flashback, função que, no game anterior, permitia "rebobinar" a cena para voltar no tempo e corrigir as barbeiragens mais radicais. ◄

Alan Moore, criador de *Watchmen*, não queria que sua obra sequer virasse filme. Agora ela também virou game. Mooooore!!

REVENDEDORES

CHEGOU



Wai
for PC

SUA LOJA NÃO PODE FICAR FORA DESSA

WWW.WAIFORPC.COM.BR

CONSULTE VALORES CONTROLE EXTRA E NUNSHOCK - COMPATIVEL COM NINTENDO WII

ENTRE EM CONTATO

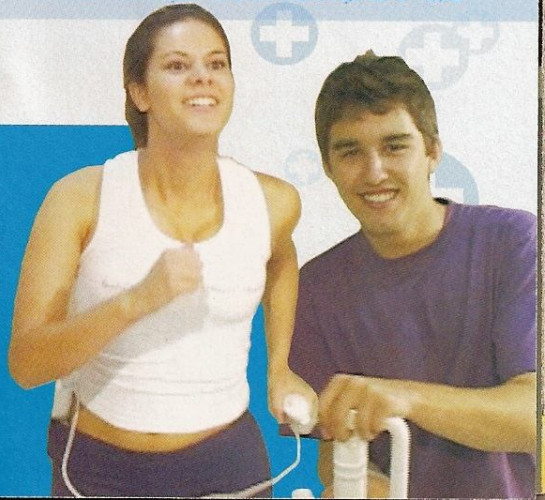
SELECIONAMOS REPRESENTANTES

vendas@playcontrol.com.br

play control
diversão para adultos

GameOne
SÃO PAULO
(19) 2122.5252

B&B GAMES
RIO GRANDE DO SUL
(51) 3235.6666



digimer
RIO GRANDE DO SUL
(51) 3287.2400

@Portodigit@l
RIO GRANDE DO SUL
(51) 3280.3080

ACV games
SANTA CATARINA
(47) 3025.4256

Cyber
SANTA CATARINA
(48) 3346.0121

GAME MANIA
SANTA CATARINA
(47) 3028.4041

meritopropaganda.com.br

Neo®
A Neo está a todo vapor para trazer as melhores novidades para a sua
diversão
CONTROLE
REMOTO PS2/DVD
ADAPTADOR
USB/PS2
CONT
NEO TOP
SELECT
START
RESET
POWER
ON
OFF
AA
BB
A
B
Visite nosso novo site e conheça toda a linha de produtos Neo: www.neotronics.com.br
ANGELONI
leitura
CASA&VIDEO
Kalunga
Submarino
Saraiva
shoptime.com
AMERICANAS.com
magazineluiza
fnac
Walmart

100% BRASILEIRA

MINI COOLER
PARA PS2

CONTROLE
NEO USB

MULTITAP
NEO

CONTROLE
NEO FLEX

CAPA DE SILICONE
PARA PSP

VERTICAL
A PS2

CONTROLE
NEO WI-FI

CAPA DE SILICONE
PARA CONTROLE
XBOX

GUITARRA
WII NEO

CONTROLE
NEO LIGHT

CAPA DE SILICONE
PARA CONTROLE
PS2

GUITARRA
ROCKSTAR NEO

CAPA DE SILICONE
PARA CONTROLE
WII

TAPETE DA
DIVERSÃO

CAPA PARA
CÂMERA DIGITAL

MINI VOLANTE
NEO

MEMORY STICK
PRO DUO NEO

BOLSA PARA
PS2 SLIM

VOLANTE
NEO RACER

MEMORY CARD
NEO

VIDEO GAME
COM 40 JOGOS

VOLANTE
NEO

Neo®

Quer ser Distribuidor da Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

(51) 3039-3080
vendas@neotronics.com.br

www.neotronics.com.br
Encontre o distribuidor mais próximo na sua região acessando o site.

Divertindo com inovação.

Parceira: Feevale Afiliada: abra games

ESPECIAL

Por **Humberto Martinez**

LITTLEBI

Conheça as novas roupas dos Sackboys e descubra um novo mundo de opções dentro de LittleBigPlanet

O poder carismático dos pequenos bonecos de *LittleBigPlanet* é incontestável. Eles não foram criados para isso, mas já são considerados os mascotes do PlayStation 3. E não é só devido ao sorriso maroto dos bichinhos ou por conta da variedade de expressões que eles usam para se comunicar sem precisar de palavras. O legal de ter um sackperson é que eles são customizáveis e você pode criar uma gama quase infinita de variações de vestuário e acessórios.

Não precisa ser nenhum gênio para sacar que lançar pacotes com roupas novas é a porta de acesso para um rio de dinheiro. A Media Molecule, produtora do game, já tinha isso em mente e lançou diversos pacotes com roupinhas temáticas baseadas em feriados, como as versões sackboy do Papai Noel e até um hilário sackboy com cabeça de Peru, para comemorar o dia de Ação de Graças. Estes bonecos temáticos são grátuitos, mas ganham valor graças a uma jogada básica no universo de colecionadores: todos são disponíveis por tempo limitado. Geralmente, o brinde fica disponível na semana do feriado e depois some, o que obriga os fãs a ficarem sempre antenados com as novidades de *LBP*.

Os sackpersons temáticos são legais, mas o destaque mesmo são os bonecos inspirados em personagens de outros jogos. Quem conseguiria resistir a jogar com Old Snake (*Metal Gear*), com os principais lutadores de Street Fighter ou até mesmo com Sephiroth (*Final Fantasy VII*), um dos personagens com maior apelo comercial da atualidade. A resposta é: ninguém.

Pelo preço de poucos dólares (geralmente US$1 ou US$2), estes sackboys especiais ajudam a mantêr *LBP* sempre com cara de novidade, aproxima o jogo cada vez mais do gosto do jogador e, certamente, faz um dinheiro justo para os produtores.

SUMIDOS

Sephiroth, o vilão máximo de *Final Fantasy VII*, foi um dos primeiros personagens especiais anunciados para *LittleBigPlanet* e até agora nada de aparecer para venda. Old Snake foi anunciado na mesma época e já está disponível há tempos. Os inimigos genéricos de *Killzone 2*, os soldados Helghast, também só foram anunciados e nunca mais se falou do assunto. Queremos o Seph!!!

Sabemos o que você está pensando: "Se eu abrisse o Sackboy, sairia geléia, jujubas ou areia?". Jamais saberemos a resposta...

GPLANET

RAROS E EXCLUSIVOS

O lançamento de *LBP* foi reforçado por prêmios para quem fizesse pré-venda do jogo em certas lojas. Kratos, Medusa e Minotaur, de *God of War*, foram prêmios para quem reservou a compra na loja Gamestop. Quem escolheu a rede Best Buy ou o site Play.com faturou Nariko, de *Heavenly Sword*. Fazer pré-venda na Amazon japonesa garantia o personagem Piposaru, de Ape Escape. Há outras raridades, como a camiseta Week One e a roupa Space Suit, ambas disponibilizadas por um curto período de tempo na PSN na época de lançamento do jogo. Quem estava atento, pegou.

FERIADOS

Promoção relâmpago na PlayStation Store para comemorar as festas de final de ano nos EUA. A produtora Media Molecule presenteou a galera com um Papai Noel, um sackboy Árvore de Natal, um Papel de Presente e, o mais legal, um Cabeça de Peru. Para o desespero dos colecionadores, os downloads só rolaram na época das festas. Outro sackboy festivo é o Cabeça de Abóbora, distribuído na época do Hallowen.

CRIAÇÃO POPULAR

A Media Molecule criou o concurso LittleBigChallenge para premiar os jogadores que criassem os personagens mais bacanas. O vencedor americano criou Sack in the Box, o europeu fez o Sack-Eating Plant e o japonês foi tradicional e criou um ator kabuki. Todos gratuitos na PSN. Em outra ótima ideia de incentivo, a Media Molecule escolheu cinco fases criadas por jogadores e premiou os criativos felizardos com coroas exclusivas.

Sack-Eating Plant

Soldado Gurlukovich

Coroa

Ator Kabuki

Sack In The Box

METAL GEAR

O pacote mais recheado até agora. Ele contra com cinco personagens: Old Snake, Meryl, Raiden, Screaming Mantis e Gurlukovich Soldier. Eles estão à venda individualmente, por US$ 1,99 ou então o pack completo por US$ 3,99. Existe ainda um pacote de expansão com vários extras entre eles: cinco novas fases, itens para criar ambientes, uma arma no estilo paintball (que permite pintar o cenário) e até 11 novos troféus para ampliar sua lista de desafios.

Old Snake

Meryl

Raiden

Screaming Mantis

A Sony encontrou seu mascote em sackboy. Parece que um boneco fofo de pano traz uma imagem mais familiar do que...

ANIMAIS

Em *LBP*, o interessante é ser diferente, único; quanto mais, melhor. Essa é a motivação para o lançamento de um pacote temático de animais. São roupas de sapos com língua de fora, um pinguin, um gorila e, o mais bizarro, uma cabeça de tubarão. Estão à venda individualmente por US$ 0,99 ou o pacote completo com as quatro roupas por US$ 2,99.

Tubarão

Sapo

Pinguim

Gorila

SOLITÁRIOS

Há também alguns personagens solitários que surgem para representar os seus games. É o caso do motoqueiro de *Motorstorm: Pacific Rift* (US$ 1,99) e um monstro cheio de dentes vindo de *Resistance* (US$ 1,99).

Resistance

STREET FIGHTER

LittleBigPlanet também é uma ótima maneira de divulgar novos lançamentos. A Capcom já enxergou essa possibilidade e criou uma versão sackboy para quatro dos principais lutadores de *Street Fighter*. Os personagens podem ser adquiridos individualmente pelo valor de US$ 1,99 ou no pacote completo por US$ 5,99. Os lutadores escolhidos foram Ryu, Guile, Chun Li e Zangief, mas a própria Capcom acena com a possibilidade de criar novos pacotes com outros lutadores. Quem sabe isso não acontece na época de lançamento de *Street Fighter IV*?

Motorstorm

Guile

Chun-Li

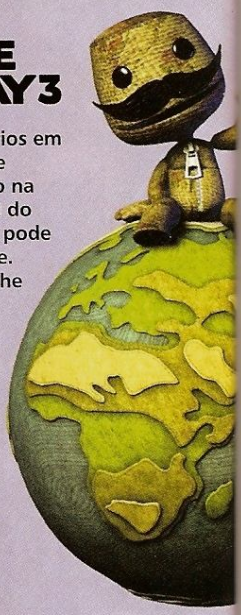
Zangief

Ryu

CRIE UM SACKBOY E CONCORRA A 1 PLAY3

O legal de descolar novas roupas e acessórios em *LittleBigPlanet* é que o quase infinito leque de possibilidades dá asas a sua imaginação na hora de vestir o seu sackperson. Mais legal do que isso é que aqui, na D&T, você ainda pode ser recompensado por sua criatividade.

A brincadeira é a seguinte: desenhe um sackboy inspirado em qualquer celebridade brasileira que tenha um baita bigodão e concorra a um PlayStation 3 novinho. Fácil né? É obrigatório visitar o site da promoção para conhecer o regulamento e regras de participação. O site é www.europanet.com.br/lbp



LANÇAMENTOS

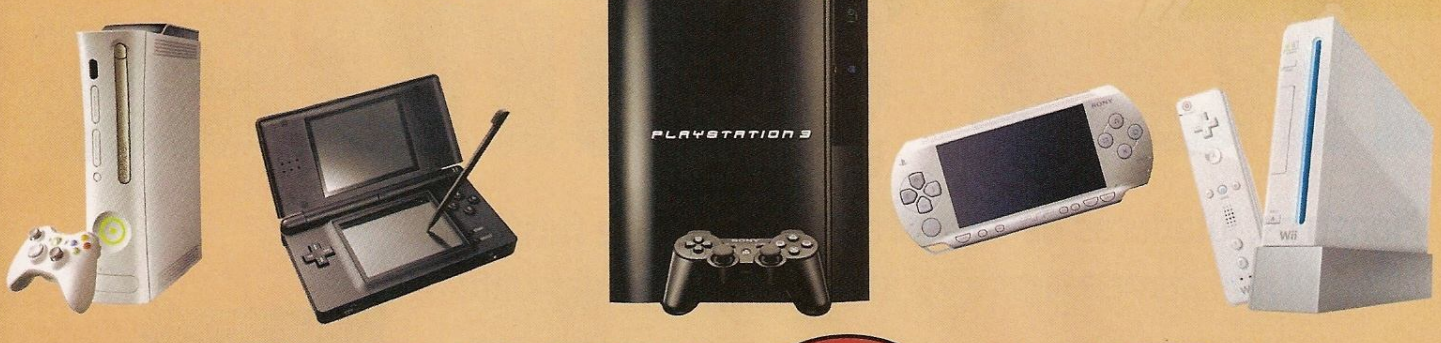
O primeiro lançamento de 2009 foi o casal de sackpersons que comemora o ano novo chinês. Eles ficaram disponíveis por dez dias na PSN, apenas no começo de fevereiro. Logo em seguida surgiu, também por tempo limitado, a roupa do Dia da Marmota (Groundhog Day, um feriado norte-americano). Seguindo a linha de brindes festivos veio o hilário sackboy do Dia dos Namorados (nos EUA, este feriado é em fevereiro), que ficou disponível para download por duas semanas. O mês de fevereiro ainda trouxe mais duas novidades: Toro, o famoso mascote japonês do PlayStation; e a versão sackboy que representa o jogo de corrida *WipeOut*.

LOCOROCO

Para comemorar o lançamento do jogo LocoRoco 2, do PSP, a Sony também colocou as mascotes do seu portátil para desfilarem no LittleBigPlanet. O pacote que custa US$ 2,99 vem com cinco novos sackboys e sackgirls, cada um com uma cor diferente, fazendo alusão aos personagens que protagonizam o jogo.

LBP irrita quem odeia games, pois não tem violência. Aproveite e jogue bastante para irritar aquela sua tia implicante

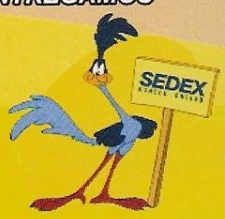
Corra para GameOne



www.GAMEONE.com.br

SITE 100% SEGURO

ENTREGAMOS



Até 6x sem juros no cartão**

Até 12x sem juros no cartão**

Até 10x sem juros no cartão**

Cheques em até 15x*

(19) 2122-5252
Televendas

Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas • SP
Tel.: (19) 2122-5252
www.gameone.com.br

*O número de parcelas nem sujeitas ao valor da compra e ao produto. **Financiamento com sujeita a aprovação da financeira Losango. Imagens meramente ilustrativas.

ESPECIAL

Por Leandro Rodrigues

Rikuo é o soberano de um reino de 30 mil homens aquáticos que vivem no fundo do rio Amazonas.

Darkstalkers (PS1)
Personagem e cenário

Amazonas

Ikari Team é o trio que luta no Brasil na versão 94, porem ele é formado apenas por lutadores norte-americanos. Pois é...

King of Fighter 94 e 95 (PS1)
Cenários e personagens

Oro é um poderoso lutador que mora em uma caverna na floresta Amazônica.

Street Fighter III (PS2)
Lutador e cenário

Eddy Gordo, o paulistano

Apesar de não existir informações concretas que confirmem o fato, Eddy Gordo é um paulistano, ao menos quando se fala sobre a inspiração para criar o personagem. Tudo nele foi criado com base no mestre de capoeira paulistano Marcelo Mandinga, que foi procurado pela Namco no período de criação de *Tekken 3*. Apesar de ter ajudado nas capturas de movimentos do personagem, o Mestre Marcelo não curtiu tanto o resultado final, isso porque ele não gostou dos nomes do personagem e dos golpes que não têm nada a ver com a cultura do esporte.

O Brasil nos games

Monstros, lutadores de capoeira e jogadores de futebol. O Brasil nos games nunca vai sair do papel coadjuvante

Sempre que um jogo se passa em um local que não seja o país de origem de seus criadores, é de se esperar que os produtores estudem a cultura da nação que servirá de cenário e a representem com certa fidelidade. Claro, nem sempre eles acertam, pois tais pesquisas podem levar anos e custar uma bela grana. E sejamos francos, games devem ser divertidos e não enciclopédicos.

Mas em alguns casos, as situações são tão absurdas que parece que os programadores usaram fontes tão confiáveis quanto o falecido jornal *Notícias Populares* (ou algo equivalente da terra deles) para descobrir mais a respeito da nossa cultura.

Este é o caso do nosso Brasil, que de acordo com as produtoras de games, é uma imensa floresta com templos incas, uma única cidade que faz fronteira com uma favela de 300 km² e um cais... Em algum lugar do litoral que não tenha sido engolido pela selva.

Não apenas isso, nosso país é unicamente habitado por bandidos e monstros, e todos eles sabem lutar capoeira.

TERRA DA PORRADA

Por algum motivo bizarro as produtoras acham que aqui é um bom lugar para treinar ou aprender artes marciais. Fazemos muito sucesso nos jogos de lutas.
1 – Blanka – *Street Fighter II*
2 – Oro – *Street Fighter III*
3 – Sean – *Street Fighter III*
4 – Eddy Gordo – *Tekken III*
5 – Christie Monteiro – *Tekken IV*

Em meio a muitos mitos e falta de conhecimento, o Brasil virou o país dos esteriótipos

Locais Indefinidos

Front Mission (PS1)
Cenário

É dito que uma da fases de *Front Mission* se passa no Brasil, mas com os gráficos do PS1, poderia-se falar que era qualquer outro lugar e daria no mesmo

Fatal Fury (PS1)
Personagem

Richard Meyer é um mestre que entrou para o torneio KOF para divulgar a capoeira. Porém, só passou vergonha e apanhou para valer

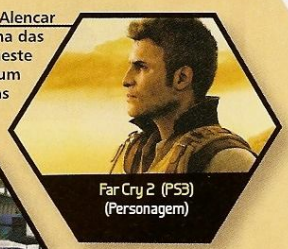
FIFA e PES
Cenário, jogadores, times e música

Aqui os brasileiros são respeitados e ocupam as capas dos maiores jogos.

CARLOS, A CAPCOM TE AMA

A produtora Capcom tem uma séria fixação com o nome Carlos. A história vem de longe; começou com *Final Fight 2*, do Super NES, no qual um dos protagonistas era Carlos Miyamoto, que aprendeu arte marcial na América do Sul, aqui no Brasil, para ser mais exato. Foi em nosso país também que nasceu Carlos Oliveira, um dos agentes que ajudam Jill Valentine em *Resident Evil 3*, do PS1. Essa associação do nome Carlos com o Brasil talvez explique o motivo de a Capcom chamar de Carlos Blanka o personagem que foi criado no Brasil, em *Street Fighter: O Filme*. Ainda se fosse João...

São Paulo



Far Cry 2 (PS3)
(Personagem)

O personagem Marty Alencar é um paulistano e uma das opções de escolha neste jogão. Marty não é um nome muito local, mas é melhor que Oro...

Jogos de F1 em geral
Cenário

Clássico! Desde a geração PS1 que a pista de Interlagos marca presença com muito realismo nos simuladores de Fórmula 1

Street Fighter III / 2nd Impact (PS2)
Lutador e cenário

Sean é um lutador paulista que deseja ser aluno de Ken. O cenário brazuca da versão é São Paulo e mostra um caminhão tombado. No capô está escrito "Seaza Sao Paulo" (deveria ser Ceasa, a central de abastecimento hortigranjeiros de SP).

Street Fighter III: 3rd Strike (PS2)
Cenário

Porto de Santos. Disponível em dois horários (manhã e tarde), o cenário exibe a movimentação portuária. Há um caminhão com o logotipo "Brazilian Café" e há a mensagem "Obrigado Eldorado Brazil" em um navio. De nada...

Rio de Janeiro

The Incredible Hulk (PS2 / PS3)
Cenário inicial

Bruce Banner é um cara inteligente, mas usar as favelas para se esconder de problemas foi uma baita burrice

FIFA Street (PS2 / PS3)
Cenários, músicas e atletas

Bola dentro! A favela carioca é um cenário perfeito para representar o nosso futebol moleque. E a música "Acredite ou não" dá o tom

Tom Clancy's HAWX (PS3)
Cenário fotorrealista

Combates entre caças gringos comem soltos sobre o Cristo Redentor

Tony Hawk's Pro Skater (PS1, PS2, PS3)
Cenário e Bob

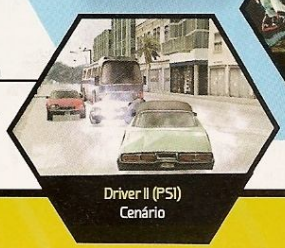
O Cenário carioca foi um brinde, já a presença do nosso Bob Burnquist foi indispensável

SOCOM 2 (PS2)
Cenário e trama bizarra (ou hilária)

Fuzileiros norte-americanos subindo o morro "na maior" para encarar mulheres traficantes que lideram as Forças Armadas Revolucionárias do Brasil? Sei...

Shadow's Hearts 3 (PS2)
Dungeons brazucas

Genérico no visual, uma das fases deste RPG é o Rio de Janeiro. Pena que não dá para ganhar level no morro



Driver II (PS1)
Cenário

Em *Driver II*, uma das missões rola no Brasil, no Rio.

INFORME PUBLICITÁRIO

O Claro Idéias apresenta os novos games para se divertir no celular

IMPORTANTE
Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em ww.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

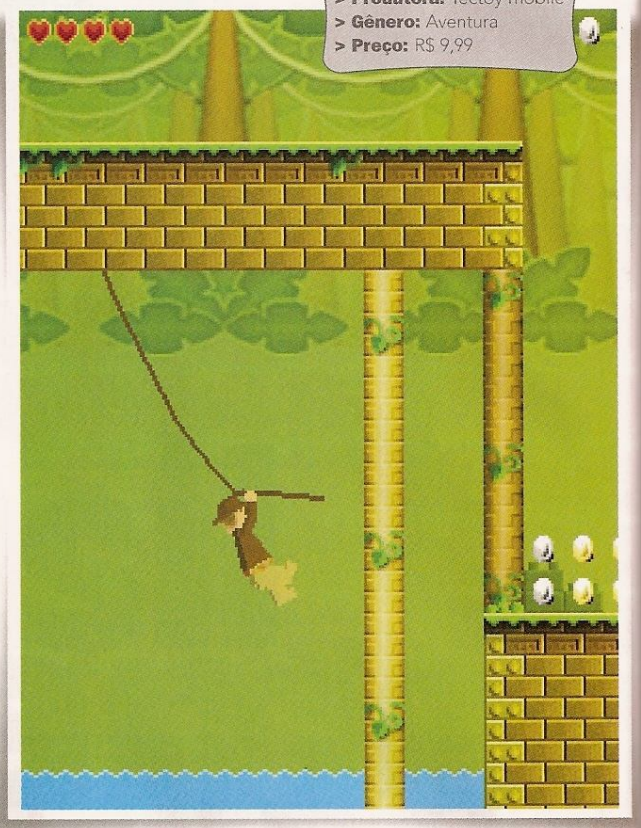
LEGO INDIANA JONES

Participe da maior caça ao tesouro criada para celulares

DERROTE PERIGOSOS INIMIGOS COM SEU CHICOTE CONFIÁVEL E VENÇA OBSTÁCULOS, em busca da Arca da Aliança, o sagrado Sankara e, claro, o Santo Graal! Indiana Jones vem caracterizado de personagem LEGO neste incrível jogo de ação e aventura que divertirá todos os fãs de games para celular.

© 2008 Lucasfilm Ltd. & TM. Published by THQ Wireless Inc. THQ Wireless and its logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Wireless Inc. All rights reserved. © 2008 TT Games Publishing Ltd. Published by Cobra Mobile and TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. All rights reserved. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

> **Produtora:** Tectoy mobile
> **Gênero:** Aventura
> **Preço:** R$ 9,99



MY SIMS

Ajude os pequenos Sims a reconstruírem sua cidade

A AVENTURA NUNCA ACABA COM *MY SIMS*! Ajude os moradores a reconstruírem a cidade após uma forte tempestade. Seja um herói e explore terras misteriosas e enfrente desafios alucinantes em sua missão pelas Pedras da Força.

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and MySims are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

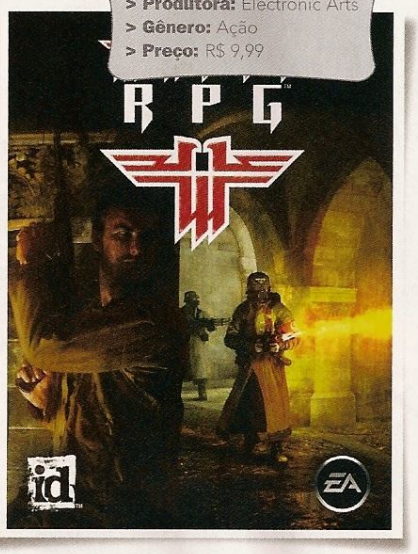
WOLFENSTEIN RPG

Guerra e estratégia no front

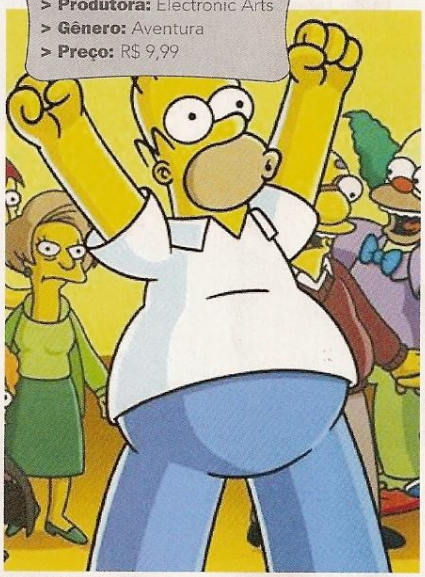
O FAMOSO JOGO DE PC ESTÁ DE VOLTA! AGORA NO SEU CELULAR! Salve o mundo em *Wolfenstein RPG*! Complete sua missão lutando em nove níveis frenéticos contra o famoso exército diabólico! Entre no misterioso mundo 3D de Wolfenstein RPG... se é que você se atreve!

Wolfenstein RPG™ © 2008 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Wolfenstein, Wolfenstein RPG, and Id are trademarks or registered trademarks of Id Software, Inc. in the United States and/or other countries. Distributed by Electronic Arts Inc. under license from Id Software, Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

> **Produtora:** Electronic Arts
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 9,99



> **Produtora:** Electronic Arts
> **Gênero:** Aventura
> **Preço:** R$ 9,99



OS SIMPSONS 2

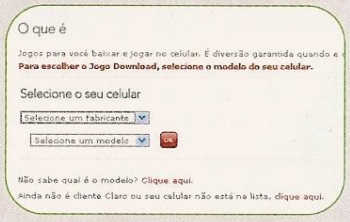
Divirta-se com a família mais famosa da televisão

JOGUE COM HOMER, BART, LISA E MARGE, e sobreviva a visita ao parque temático, que é arruinada por robôs de Itchy & Scratchy. Destrua os robôs com o estilingue do Bart ou utilize o gerador de robôs-bomba de Lisa. A vida é uma emoção com Os Simpsons!

The Simpsons TM & © 2008 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Game software © 2008 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço www.claroideias.com.br, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação seja bem-sucedida.



Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos.

Ao escolher o jogo, clique em *Baixar* e siga os passos seguintes para finalizar a compra.

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE JANEIRO

1. MADAGASCAR 2
2. FIFA 09
3. SONIC JUMP 2
4. GUITAR HERO III
5. SONIC 2 DASH

Claro

idéias

SPOILER

Por **Pablo Raphael**

MIRROR'S EDGE

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvedora: DICE

Enredo simples em um mundo conspiratório e com margem para inúmeras continuações

ALERTA!!!

Esta seção existe para explicar melhor o enredo dos games para aqueles que não entendem muito bem inglês, ou para aqueles que mesmo entendendo são preguiçosos demais para prestar atenção no enredo. Aqui contamos tudo! Se não quiser estragar sua surpresa, saia daqui agora! Fuja!

A mais recente criação da EA DICE, *Mirror's Edge*, ganhou notoriedade por conseguir inovar mecânicas que até então pareciam imutáveis em jogos de visão em primeira pessoa. Ao invés de ficar preso a movimentação clássica, *Mirror's Edge* fez barulho por oferecer movimentação livre, interativa e acrobática.

Outro aspecto chamou bastante a atenção: um enredo criativo que conta a história de Faith, uma mensageira rebelde que dá os seus primeiros passos rumo a um papel maior na luta contra o sistema.

Escrita por Rhianna Pratchet, filha do premiado escritor Terry Pratchet, que já roteirizou outros games (*Overlord*, por exemplo), a trama de *Mirror's Edge* é apenas o começo de uma saga que ainda deve dar pano para manga.

Na beira do espelho

Em um futuro próximo, em uma grande metrópole, a sociedade abrirá mão de suas liberdades individuais em troca de proteção e segurança. A vigilância eterna do Estado monitora os cidadãos em todas as suas atividades. As notícias, sejam na televisão ou nos jornais, são emitidas e controladas pelo governo. Nenhuma mensagem é enviada por e-mail, telefone ou pelos correios sem que a polícia saiba de seu conteúdo.

"Tudo pelo bem maior"; esta é a promessa do Prefeito Callaghan. E o povo dessa grande cidade aceita a mão de ferro dos homens da lei como um benefício maior do que as limitações consequentes.

Chama isso de carranca? Bah!

A própria ausência de um nome para a sempre brilhante metrópole prova a perda da individualidade de uma sociedade tão parecida com a do nosso mundo moderno.

Mas nem todos estão de acordo com a situação. As pessoas que desejam – ou precisam – de sigilo para garantir a sua liberdade de expressão utilizam os serviços dos Runners. Vistos como legítimas lendas urbanas, os mensageiros percorrem a cidade longe dos olhos do sistema, correndo pelos terraços dos arranha-céus, protegidos pelas alturas e pelo reflexo das luzes.

Entre os Runners, está Faith Connors. A jovem ganha a vida transportando mensagens entre células revolucionárias. Ela usa as técnicas que aprendeu com Mercury, líder dos Runners que monitora os vigilantes durante as missões do grupo; e com Celeste, sua companheira, com quem partilha uma rivalidade amigável.

Um salto de fé

Com a proximidade das eleições, as esperanças desses cidadãos insatisfeitos ganham um rosto e um nome: Robert Pope, candidato favorito à Prefeitura. Sua meta é mudar o regime da cidade.

É no escritório de Pope que a trama de *Mirror's Edge* tem início, quando Faith recebe uma ligação de sua irmã, a policial Kate Connors. As irmãs se encontram na sala do candidato e Faith descobre que Robert Pope está morto.

A relação das duas é tensa e problemática, mas Kate pede a ajuda de Faith para solucionar o caso. A única pista é um pedaço de papel encontrado na mão da vítima, no qual estava escrita a palavra "Icarus".

Com a chegada de outros

Não importa em quantos esgotos entre ou quantas vezes caia de mau jeito ralando as pernas, as calças de Faith...

REENCONTRO DRAMÁTICO

Após muitos anos sem contato, Faith revê sua irmã Kate, mas as circunstâncias não poderiam ser piores. Kate é encontrada na cena do assassinato do candidato Robert Pope e resta a Faith a tarefa de provar a inocência da irmã. Isso se ela sobreviver...

policiais à cena, Kate é incriminada e Faith foge, com a missão de encontrar o assassino e inocentar sua irmã. Antes da rápida fuga, Kate manda Faith encontrar seu superior na polícia, o tenente Miller, e entregar qualquer evidência para ele. Parece que ele é a única pessoa de confiança do outro lado da lei.

Após uma tensa perseguição, Faith se vê encurralada no topo de um edifício, mas consegue escapar dos policiais ao saltar do prédio e se pendura em um helicóptero enviado por seus misteriosos (e abastados) simpatizantes.

Não confie

Faith pede a ajuda dos Runners. Mercury consegue um encontro entre ela e Jacknife, um ex-Runner que se tornou "independente". Se alguém sabe de algo na cidade, este alguém é Jacknife.

O ex-Runner comparece ao encontro, mas as coisas não são tão fáceis quanto Faith gostaria. Jacknife desafia a jovem para uma corrida. Se ela alcançá-lo em uma perseguição pela cidade, ele vai entregar todas as informações que ela deseja. A garota o persegue por vários terraços e beiradas de prédios até que finalmente encurrala Jacknife e vence a aposta.

Ele não revela nada de novo, mas, ao menos, dá um rumo para a investigação de Faith ao sugerir que ela vigie um homem chamado Ropeburn, ex-lutador de luta livre profissional e chefe de segurança do falecido Pope.

Com essa pista em mãos, Faith se encontra com o tenente Miller. Apesar de a Runner representar tudo o que o sistema diz que Miller deve combater, o policial da velha guarda sabe que armaram para Kate e seus instintos dizem para confiar em Faith. Ele ouve o que a garota tem a dizer e arranja um encontro com o grandalhão Ropeburn.

Faith, é claro, comparece às escondidas, para escutar o que o chefe de segurança tem a dizer. As coisas não dão certo: a Runner é descoberta pelo atento lutador, que não perde tempo e tenta matá-la.

No final da briga, Faith vira o jogo. A garota segura Ropeburn na beirada do prédio e ameaça soltá-lo se ele não revelar o que sabe sobre a morte de Robert Pope. Antes que Faith conseguisse arrancar algo dele, Ropeburn é morto por um assassino desconhecido.

A Runner persegue o

FAITH

Criada para ser apenas um dos personagens para um possível modo multiplayer de *Mirror's Edge*, Faith roubou a cena e ganhou o papel principal por conta do seu visual forte e carismático. O estilo de Faith ganhou ares ciberpunk com a tatuagem que remete a um circuito eletrônico em seu braço.

A jovem órfã é irmã da policial Kate Connors, foi treinada por Mercury e se tornou uma das melhores entre os Runners. Ela está sempre competindo com sua colega Celeste.

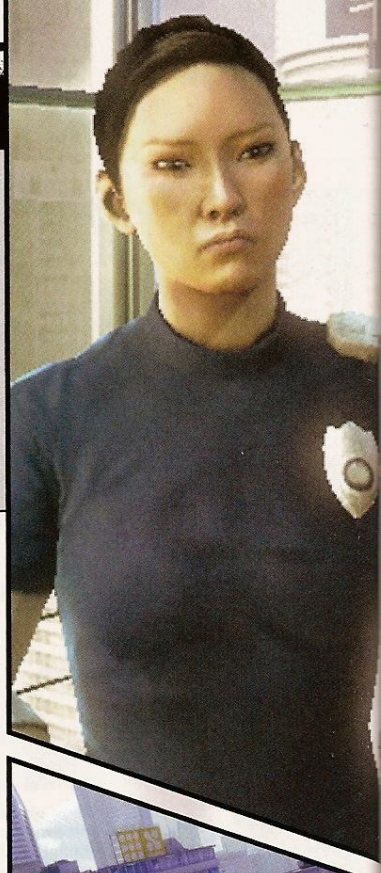
POLÍCIA Os melhores agentes da polícia estão no encalço de Faith, equipados com coletes, armas e tudo que o dinheiro do contribuinte pode comprar. Porém, nada muda o fato que, mesmo com essa pose de mal toda, os marmanjos vão apanhar de uma menina.

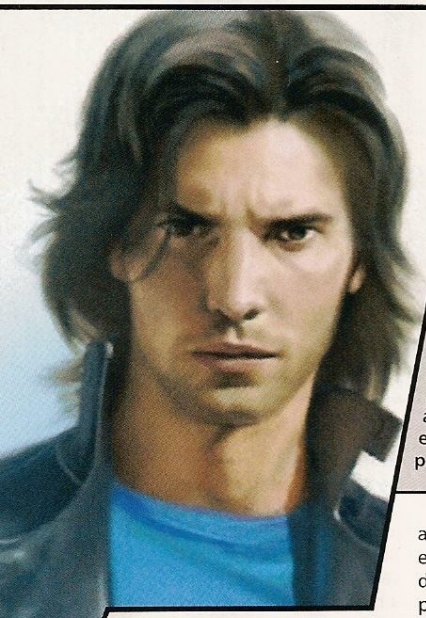
SPOILER

"Confie em mim! Por este caminho nós vamos evitar congestionamentos!"

KATE

Kate e Faith são irmãs gêmeas, mas possuem personalidades tão diferentes quanto o dia e a noite. Enquanto Faith é rebelde e independente, Kate é disciplinada e dedicada a proteger a ordem da cidade. Apesar de possuir pontos de vista tão distintos, as irmãs possuem um laço inquebrável. Esta união é posta à prova quando Faith se torna a única capaz de inocentar Kate no caso do assassinato de Pope.





JACKNIFE

Jack foi originalmente imaginado para ser o protagonista, mas foi substituído por Faith. Convencido e egoísta, ele foi um dos primeiros Runners e atuou ao lado de Mercury no passado, mas optou por montar sua própria rede de informações. Com isso, Jacknife tornou-se um agente independente e vende os seus segredos para quem pagar mais.

assassino e descobre que ele é parte de uma empresa de segurança, ligada à atual prefeitura da cidade.

O Projeto Icarus

De fato, a empresa fornece pessoal para as forças policiais e está treinando seus próprios agentes para capturar (ou, claro, eliminar) os Runners. Estes agentes possuem as mesmas habilidades, técnicas de combate e parkour dos Runners, como Faith logo descobre durante a perseguição ao assassino de Ropeburn.

Quando ela finalmente consegue emcurralar o outro corredor, vem a triste revelação: trata-se de Celeste, sua amiga e companheira. Chocada, Faith tenta entender porque a Runner estaria trabalhando para o governo, matando por aqueles que mais odeiam. Celeste explica à Faith que ela mudou de lado e agora faz parte do Projeto Icarus porque cansou de ser perseguida pela polícia e quer apenas viver a sua vida, sem se esconder o tempo todo. Temendo ser presa se fosse vista com a Runner, Celeste escapa de Faith e desaparece.

Celeste

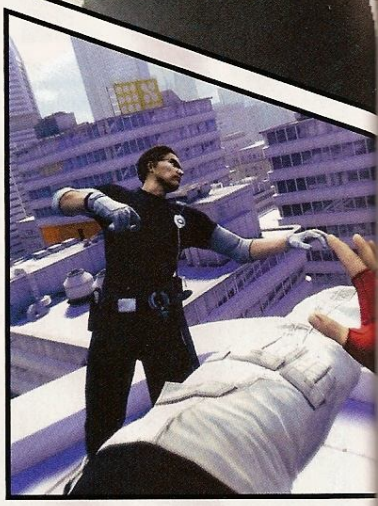
Assim como Faith, o visual de Celeste foi criado durante experiências de criação do multiplayer para *Mirror's Edge*. Durante a aventura, a Runner rivaliza com Faith, ajudando e competindo nas entregas, até o momento em que assume seu verdadeiro papel no Projeto Icarus.

Nada será como antes

De volta ao esconderijo, Faith conversa com Mercury e conta que sua irmã, Kate, foi condenada pelo assassinato de Robert Pope. Rastreando o sistema da Prefeitura, Mercury consegue o trajeto do comboio e arranja um local onde Faith pode interceptar as viaturas e resgatar sua irmã antes que ela vá para a prisão.

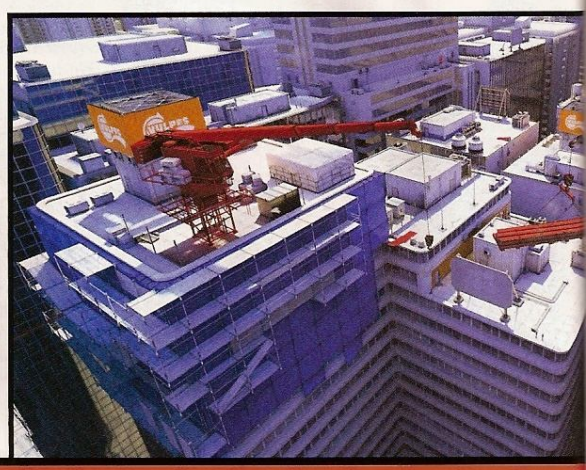
O plano é bem-sucedido e Faith manda Kate fugir com Mercury para um esconderijo do grupo, enquanto ela atrai a atenção dos policiais. Após se livrar das forças de segurança, Faith retorna para o esconderijo dos Runners, mas o local foi atacado. Kate está desaparecida e Mercury está à beira da morte.

Antes do fim, Mercury conta que os agentes levaram Kate para o Shard, um arranha-céu que serve de lar para o Prefeito Callaghan e também é o banco de dados central do sistema de vigilância da cidade. Todas as informações que são a base do poder de Callaghan estão reunidas neste local.



Com a ajuda do Tenente Miller, que diante dos acontecimentos vê em Faith a última esperança de mudança para a cidade, a Runner consegue entrar no enorme e tumular Shard.

Seguindo as orientações de Miller, a garota chega até as salas onde estão alojados os servidores do sistema de segurança e destrói



Mirror's Edge vai curar seu medo de alturas... Ou não. Mas quem se importa? É um game fenomenal de qualquer jeito!

Durona, corajosa, leal e sexy, Faith já é umas das heroínas mais marcantes

Mercury

O mentor e suporte dos Runners, Mercury coordena as missões do grupo via rádio, enquanto monitora as forças policiais e auxilia as células revolucionárias. No passado, uma jovem garotinha invadiu sua casa para roubá-la. Mercury encontrou a pequena ladra e viu o potencial da garota. Assim o ex-Runner ensinou suas técnicas à garota. Hoje, Faith trabalha para Mercury e faz entregas para seus clientes.

os computadores. Durante a ação, Miller é atacado. Sua voz, que até então guiava Faith pela missão, é subitamente cortada e a garota escuta o som seco de um disparo. No lugar dele, uma voz conhecida chega até o fone de Faith: Jacknife.

O ex-Runner também trabalha para o Projeto Icarus e, pior do que isso: ele mantém Kate sob a mira de sua pistola. Enquanto Faith tenta chegar ao topo do arranha-céu, o traidor Jacknife explica que Icarus é um projeto do Prefeito Callaghan para eliminar os Runners e cortar o fluxo incontrolável de informação e que ele, assim como Celeste, uniu-se ao Projeto para sobreviver.

No terraço, um helicóptero espera por Jacknife e a refém Kate Connors. Quando tentam fugir do Shard, Faith alcança o vilão e salta, pendurando-se no helicóptero. A Runner, heroicamente, salta para dentro do helicóptero e arremessa Jacknife para a morte, muitos metros abaixo. Nem um pouco disposto a morrer sozinho, enquanto cai, o vilão descarrega sua arma contra as irmãs. As balas atingem o helicóptero, que gira descontrolado. Faith ajuda Kate a saltar para fora do aparelho, que despenca das alturas.

Essa tatoo deve ter doído!

Prólogo

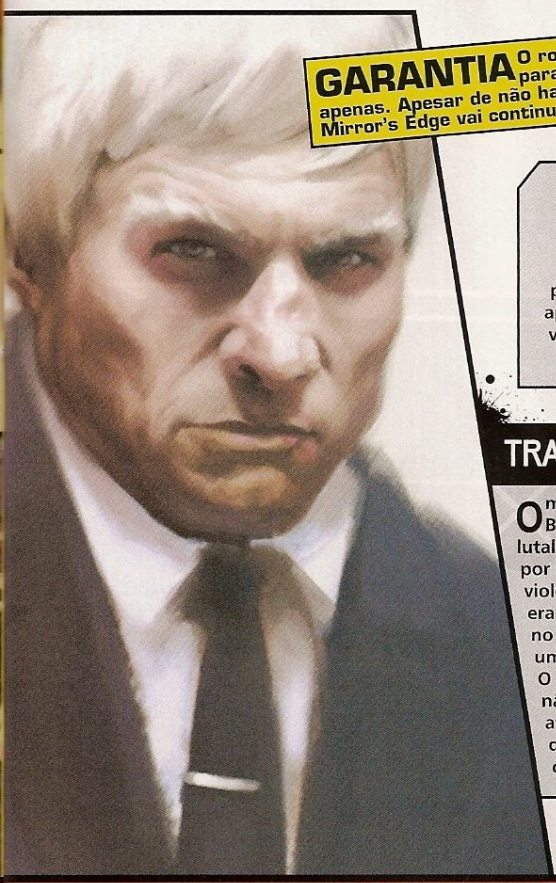
Nos dias que seguem, anúncios divulgam as imagens das duas terroristas procuradas, Faith e Kate Connors. A Prefeitura também solicita que os cidadãos evitem qualquer uso de comunicações eletrônicas até que a cidade efetue os reparos causados pelo ataque terrorista aos sistemas do Shard.

O futuro das irmãs renegadas Faith e Kate Connors e sua luta contra o agora mais brutal do que nunca governo do Prefeito Callaghan apenas começaram. ►

ESCOLHA O PRÓXIMO

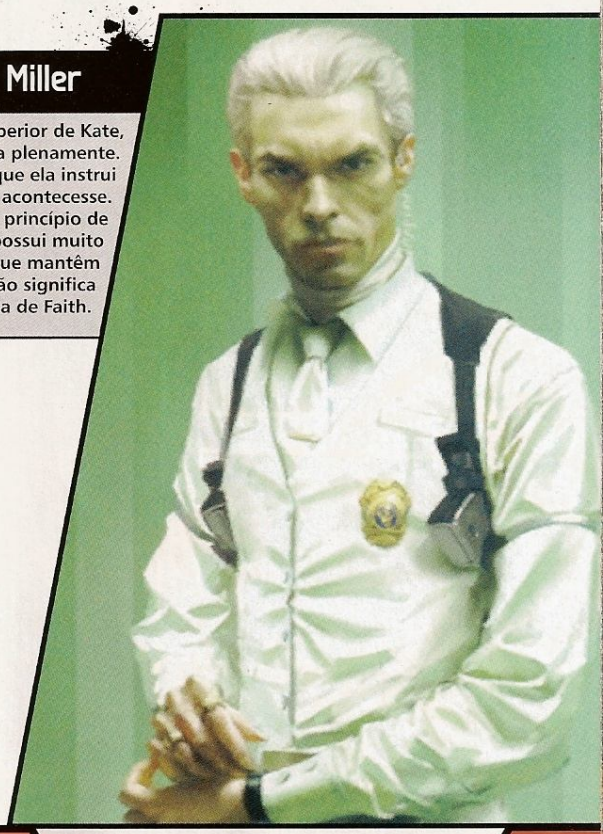
A seção "Spoiler" é aberta para que você participe. Entre em contato com a redação e sugira o game do qual devemos revelar a história nas próximas edições. Escreva "Spoiler" no assunto e mande o seu e-mail para playstation@europanet.com.br

GARANTIA O roteiro não foi criado para abastecer um jogo apenas. Apesar de não haver datas oficiais, Mirror's Edge vai continuar.



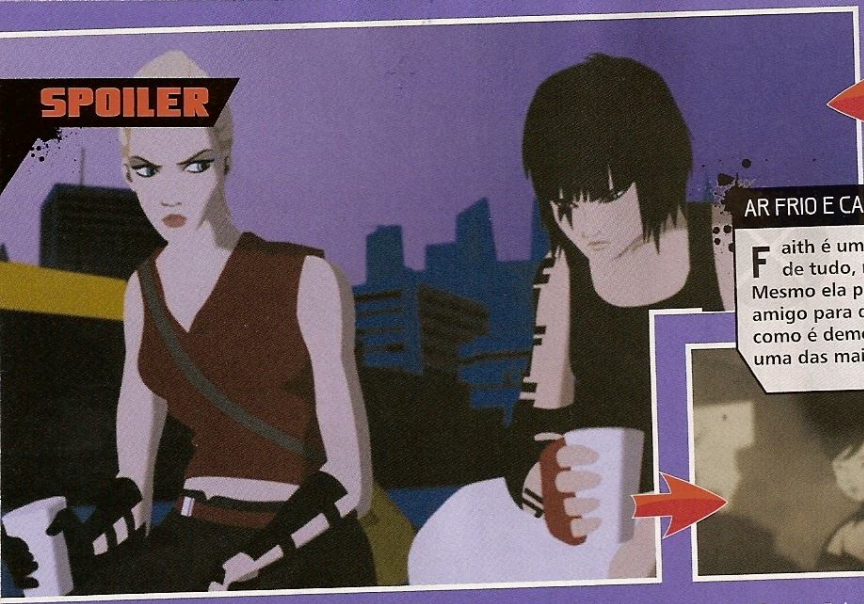
Miller

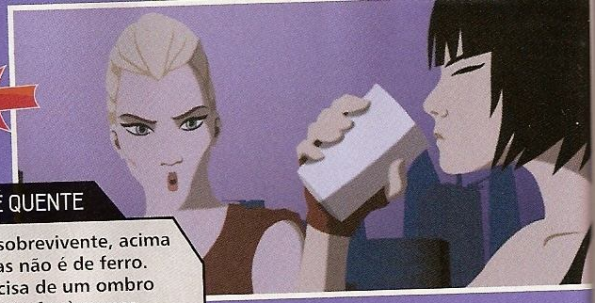
O tenente Miller é o oficial superior de Kate, em quem a menina confia plenamente. Tanto que ele é a primeira pessoa que ela instrui Faith a procurar caso algo lhe acontecesse. Miller é um policial da antigas e segue o princípio de proteger o público antes de tudo. Ele não possui muito apreço pelas firmas de segurança privada, que mantêm vigília constante sobre a cidade, mas isso não significa que ele luta pela mesma causa de Faith.



TRAVIS

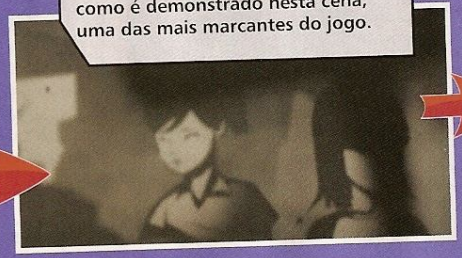
O massivo Travis "Ropeburn" Burfield é um ex-lutador de lutalivre que foi expulso do esporte por sua conduta extremamente violenta no ringue. Robert Pope era um grande fã de suas proezas no ringue e o contratou como um de seus agentes de segurança. O assassinato de Pope, no entanto, não abalou muito o grandalhão, atitude que lançou uma certa dúvida sobre sua falta de relação com o caso.





AR FRIO E CAFÉ QUENTE

Faith é uma sobrevivente, acima de tudo, mas não é de ferro. Mesmo ela precisa de um ombro amigo para desabafar às vezes, como é demonstrado nesta cena, uma das mais marcantes do jogo.



Uma conversa entre amigas...

Celeste - No que está pensando?

Faith - Em um assassinato.

Celeste - É mesmo?

Faith - Sim... o Pope. Soube de uma reunião no New Eden Mall amanhã. Devia fazer uma visita.

Celeste - Droga, Faith! Por que você está fazendo isso? Não é a sua luta. Apenas, sei lá, deixe pra lá.

Faith - Tudo mudou. A cidade é diferente agora. Mas eu continuo pensando nos meus pais. Eles pensavam que valia a pena proteger esse lugar. Mamãe e papai eram amigos de Pope... organizavam protestos, faziam lobby contra o prefeito, levavam eu e Kate às passeatas. Mas, naquele tempo, eu não entendia o que aquilo significava.

Celeste - Merc disse que sua mãe morreu.

Faith - Ela foi morta durante os tumultos no centro. Marchas de protesto que não terminaram bem. Foi duro...
Após aquilo, nossa família se desfez. Meu pai não se perdoou e eu saí de casa pouco tempo depois. Acho que nunca perdoei ele também.

Celeste - Foi aí que você conheceu Merc?

Faith - Ele me pegou invadindo sua casa.

Celeste - Sério? Ele nunca me falou disso.

Faith - Ele se ofereceu para me treinar. Parecia uma boa maneira de sair das ruas, então eu topei. Não havia nada melhor para mim.

Celeste - O que você está fazendo agora... Faith, é a maneira mais rápida para você se matar.

Faith - Eles envolveram minha irmã nisso, Cel, e eu preciso limpar o nome de Kate. Eu devo muito a ela. Eu vou sobreviver, é o que fazemos.

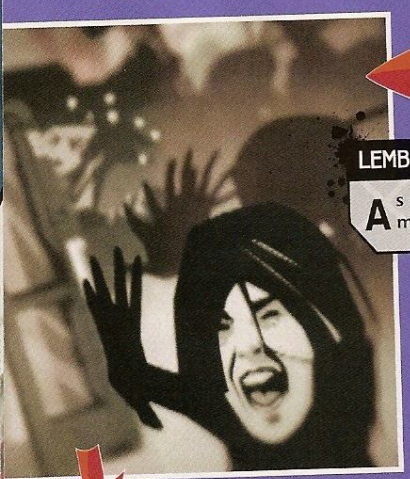
Celeste - A sobrevivência é superestimada. Você precisa viver um pouco também.

Faith - Ei, quer ir comigo amanhã? Eu posso precisar de ajuda.

Celeste - Não vai dar. Drake me arrumou um serviço. Disse que eu ando muito folgada. Olha... Eu tenho que ir.

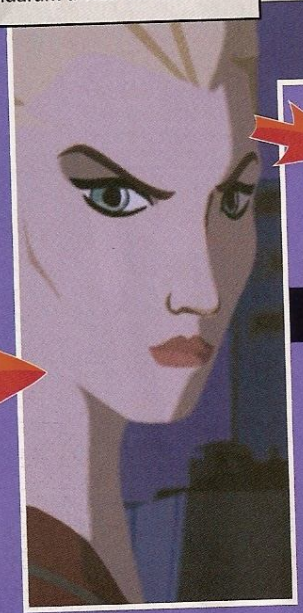
Faith - Tudo bem. Alguém vai começar a atirar em mim daqui a pouco. Vai nessa.

Celeste - Faith... Se cuida.



LEMBRANÇAS AMARGAS

As experiências da infância moldaram a vida de Faith



... E o que ela significa

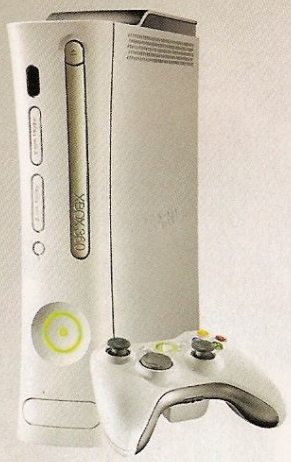
Essa conversa acontece logo após a morte de Robert Pope. Faith escapa dos seus perseguidores, encontra Mercury e Celeste; então vive um raro momento de tranquilidade.

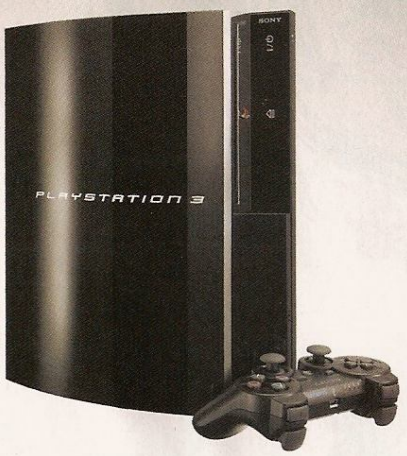
Faith se abre com Celeste, explicando o envolvimento de sua família com Robert Pope, assim como outros detalhes trágicos de seu passado, como o porquê de ter saído de casa e o que a levou a se tornar uma Runner.

Também vemos a tensão de Celeste, que ainda finge ser aliada dos Runners e quer convencer Faith a não continuar em seu curso de ação. Por fazer parte do Projeto Icarus é que Celeste inventa um "trabalho" para não auxiliar a amiga em sua missão. Ainda assim, a loira não é uma personagem fria e insensível; e, no final, teme pela vida de Faith.

Uma asiática sarada que ganha a vida saltando do alto de prédios... Quem disso que não dá para criar novas ideias de roteiro?

PS2 PLAYSTATION 3 XBOX360 Wii NINTENDO DS





Tudo em games para você!

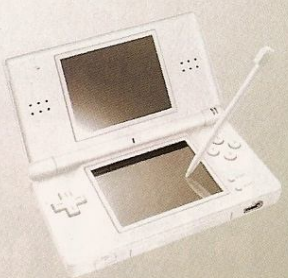
FAST CENTER

www.fastcenter.com.br

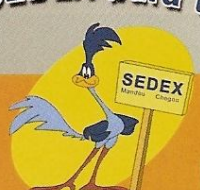
Promoção

PS2 Slim
2 controles
10 brindes
1 bolsa
1 porta CD
1 memory card

3 anos de garantia



SEDEX para todo Brasil



Visite também a Casa do Micro
Av. Dr. Antônio Maria de Laet, 281 - Tucuruvi
Tel.: (11) 2206-4444

Rua Sta. Ifigênia, 51 - Loja 30 - Tel.: (11) 3227-2214
Rua Sta. Ifigênia, 64 - Loja Bb1 e Bb2 - Tel.: (11) 3227-4676

MasterCard Maestro VISA VISA Electron

NOVO STREET FIGHTER 4.
O CLÁSSICO GAME DE LUTAS ESTÁ DE VOLTA.
VENHA PARA A HOUSE GAMES E COMPRE JÁ O SEU!

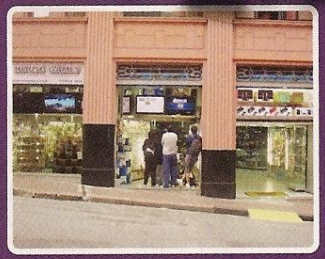
STREET FIGHTER IV

Fique ligado, aguarde grandes

PLAYSTATION 3 · XBOX 360 · Wii · PlayStation 2 · PSP · NINTENDO DS · PC

mapa de localização

fonte: Google Maps



Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua vis

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 metros da estação São Bento do Metrô.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.

Aceitamos os cartões

VISA · MasterCard · AMERICAN EXPRESS · Hipercar

Imagens ilustrativas - *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros

A House Games que você conhece está de volta.

O melhor atendimento e a qualidade que você confia. Venha conferir.

www.NaçãoDesign.com.br

novidades aqui na House Games.

Rock Band 2 e Guitar Hero.

Venha fazer um teste grátis.

HOUSE GAMES

Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.
Financiamos em até 36 vezes*

Visite nosso site: www.housegames.com.br

(11) **3326-0045** • **housegames@hotmail.com**

REVIEW

Por Leandro Rodrigues

"Eu juro que nunca mais vou lançar um jogo sem fazer Beta Test antes! Eu juro!!!"

ALONE IN THE DARK INFERNO

Produtora: Eden Games
Distribuidora: Atari

Alguém trabalhou nos meses extras que Inferno ganhou para correções

Todo mundo deveria ter uma segunda chance. Afinal de contas, ao menos no caso de *Alone in the Dark,* isso funcionou. Lançado para PS2 e outras plataformas concorrentes no meio do ano passado, o novo game conseguiu superar os pontos criticados e trouxe em *Inferno* uma versão melhorada e definitiva de *Alone in the Dark*.

Aprendendo errando

Seja por pressa ou incompetência, o fato é que a versões de PS2 e X360 eram uma bomba sem tamanho. As câmeras eram fixas e não deixavam os jogadores explorarem o cenário, além de dificultar a solução de alguns quebra-cabeças. O resultado era tão frustrante que muitos jogadores largaram o game antes de chegar ao final. No Play 3, esse problema evaporou.

A câmera ainda se posiciona equivocadamente,mas é possível corrigir isso usando o analógico do controle. Outro problema corrigido foi a jogabilidade nas fases em que é possível controlar um veículo. Quem jogou em outra plataforma sabe que a segunda fase, onde Edward Carnby é desafiado a atravessar o Central Park de carro, sabe o quanto esse trecho era frustrante. O carro batia no meio do nada e, às vezes, ele simplesmente não fazia a curva. Agora a fase funciona do jeito que foi projetada para ser: uma simples passagem para a terceira etapa e não um desafio praticamente intransponível.

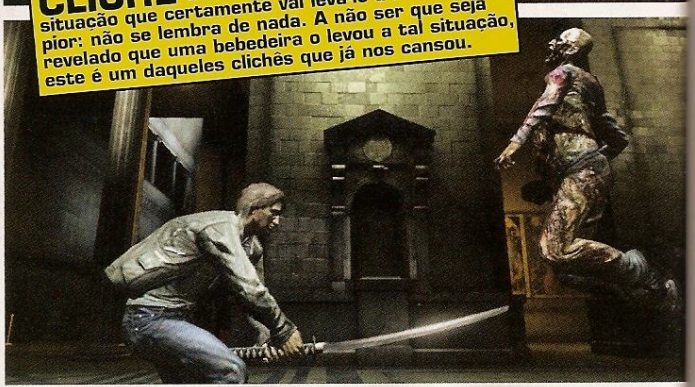
Uma série no console

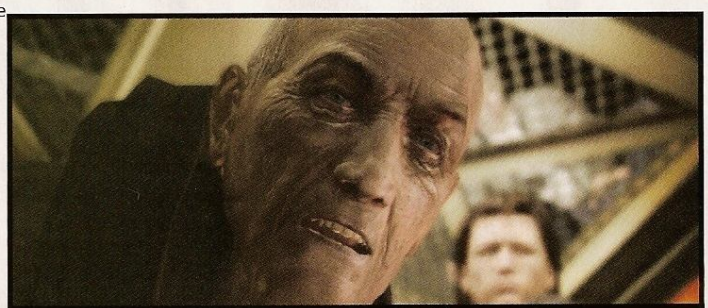
A produtora escolheu não mexer nas coisas que funcionaram antes, isso inclui a maneira como o jogo é apresentado. Em *Alone in the Dark: Inferno,* é possível começar pela fase que você deseja. Logo no menu, existe a opção de o jogador escolher o capítulo da aventura como se fosse uma seleção de episódio de filmes em DVD. Antes da fase, uma prévia do capítulo anterior aparece na tela. Assim mesmo começando da penúltima fase, é possível entender o que está acontecendo. Para os mais conservadores, tudo pode rolar na perfeita ordem cronológica dos acontecimentos – inclusive há um troféu para premiar quem jogar desta forma. Aliás, a aventura inteira tem um estilo cinematográfico, com ângulos de câmeras interessantes, narração perfeita e uma trilha sonora que casa perfeitamente com o clima do jogo.

O sistema de inventário sofreu algumas pequenas modificações. Ao acessar o menu para ver os itens que Edward carrega, ele abre o casaco no mesmo momento. É possível observar tudo em modo de primeira pessoa em uma perspectiva bem bacana.

A melhoria nesta área veio com a nova organização, onde é possível criar uma lista com os seus itens favoritos para acessá-los de forma mais rápida e certamente mais dinâmica. Com tantas melhorias óbvias fica uma pergunta: será que ninguém tinha testado *Alone in the Dark* antes de lançar as versões dos outros consoles? ◄

CLICHÊ Edward Carnby, o herói, acorda no início do jogo no meio de uma situação que certamente vai levá-lo à morte. E o pior: não se lembra de nada. A não ser que seja revelado que uma bebedeira o levou a tal situação, este é um daqueles clichês que já nos cansou.





Acordar olhando para isso é fogo!

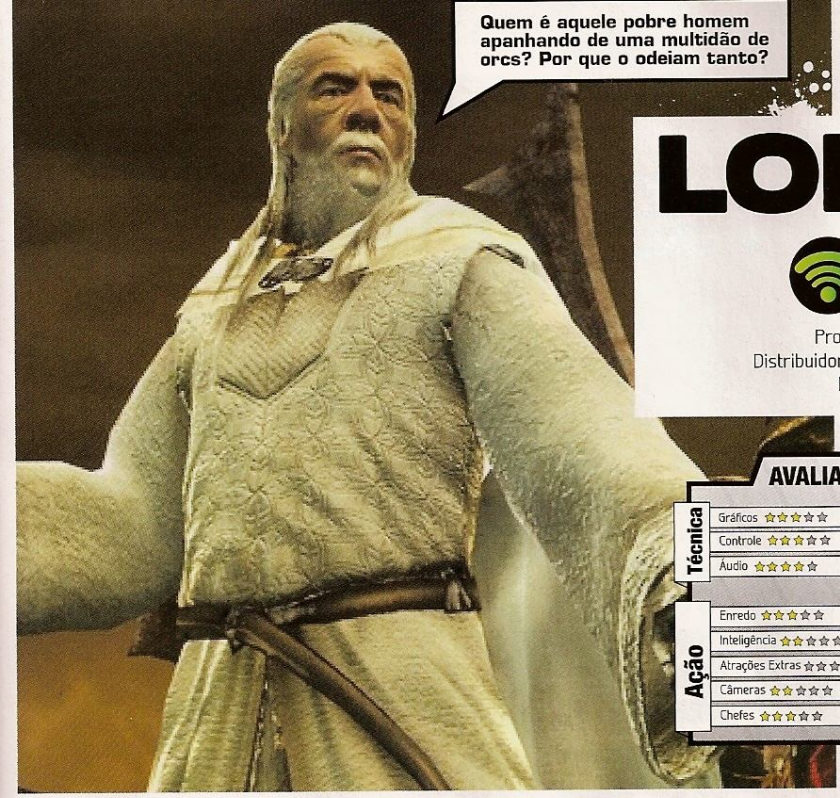
AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay	★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento	★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade	★★★★★
Ação	Enredo ★★★★★		
	Inteligência ★★★★★		
	Atrações ★★★★★		
	Câmeras ★★★★★		
	Chefes ★★★★★		

NOTA FINAL

6,5

Cortar pela raiz, esta não é exatamente a melhor maneira de fazer uma barba bem rente.



LORD OF THE RINGS CONQUEST

Produtora: Pandemic
Distribuidora: Electronic Arts
Por Pablo Raphael

AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos	Replay	
	Controle	Acabamento	
	Áudio	Dificuldade	
Ação	Enredo		
	Inteligência		
	Atrações Extras		
	Câmeras		
	Chefes		

NOTA FINAL
5,0

Os golpes são simples de executar, o difícil mesmo é lidar com a desvantagem numérica

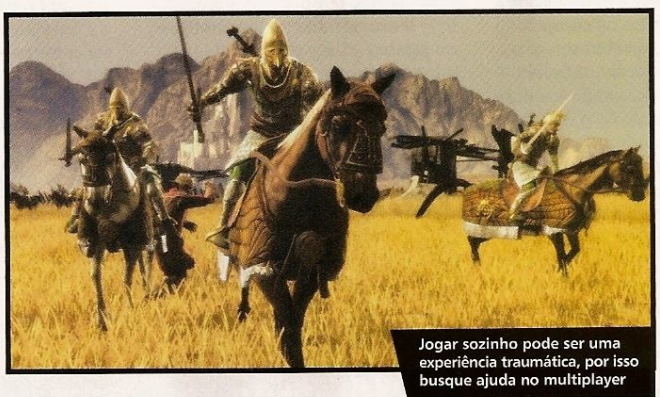
Chega de bancar os grandes heróis e os piores vilões: aqui você é um zé qualquer

O primeiro lançamento do ano para PlayStation 3 é a mais recente adaptação do universo criado por J.R.R. Tolkien, a Terra Média de *O Senhor dos Anéis*. Em *Conquest*, a Electronic Arts se valeu do poder que possui sobre a licença *O Senhor dos Anéis* e investiu em uma idéia diferente: aqui, você não será um dos muitos personagens pomposos da trama, mas apenas parte dos exércitos que lutaram em batalhas famosas como Helm's Deep e Minas Tirith. E você não será nem ao menos um soldado único, pois quando morrer (e você vai), será automaticamente transportado ao controle de outro zé qualquer.

O resultado é uma combinação dos jogos de ação *The Two Towers* e *The Return of the King*, bastante influenciado pelo multiplayer da série *Star Wars Battlefront*.

Porém...

Conquest, infelizmente, não é tão bem-sucedido quanto os jogos que o inspiraram. Não é um jogo ruim e tem seus momentos empolgantes, mas alguns defeitos quebram o ritmo e a intensidade, deixando a sensação de que poderia ser uma experiência muito superior ao que foi entregue pela Electronic Arts.


Jogar sozinho pode ser uma experiência traumática, por isso busque ajuda no multiplayer

Lá e de volta outra vez

Lord of the Rings: Conquest tem um modo single player com duas campanhas apresentando a guerra entre os humanos, anões e elfos contra as forças malignas de Sauron. É preciso completar a campanha do lado do Bem para então tornar disponível o controle sob as forças do Mal, em uma história alternativa na qual Frodo é capturado e Sauron recupera o anel.

Há algumas liberdades em relação ao mundo de Tolkien, com magos por todos os lados e exércitos se enfrentando pela posse das Minas de Moria, mas os fãs da saga se deleitarão com a reprodução fiel dos personagens, das paisagens e locações. As fases são pontuadas por cenas dos filmes e pela narração excepcional do ator Hugo Weaving, que empresta sua interpretação a Elrond.

É possível escolher entre quatro classes: arqueiro, guerreiro, mago e scout, cada qual com habilidades especiais. Enquanto o guerreiro e o arqueiro são classes mais combativas, os magos possuem poderes tanto de ataque quanto de suporte e podem cobrir o grupo com um escudo contra projéteis e curar os feridos, além de disparar raios e bolas de fogo. Já os Scouts podem ficar invisíveis e matar oponentes desprevenidos com um único golpe certeiro.

Em determinados momentos, é possível jogar com personagens famosos, como Gandalf, Aragorn e Gimli, ou até controlar criaturas gigantescas como os Ents, Trolls ou mesmo o Balrog. A satisfação ao derrubar um Holifante no campo de batalha é um raro prazer para os fãs de *O Senhor dos Anéis*.

O foco maior do jogo está nas partidas multiplayer. São três modos de jogo: Team Deathmatch, Conquest e o divertido Capture the Ring, no qual um dos jogadores é o hobbit Frodo e os demais são Espectros do Anel que devem capturá-lo. As partidas têm suporte para até 16 jogadores online ou 4 em tela dividida.

Alguns efeitos quebram o ritmo

Os problemas técnicos interrompem diversas vezes a experiência de jogar *Conquest*. Em momento algum, o jogo passa a sensação de que se está no meio de uma guerra com centenas de soldados de ambos os lados, pois a ação é pausada em vários pequenos objetivos. Além de interromperem o fluxo do jogo, são missões bastante repetitivas.

A câmera ruim faz os combates mais difíceis do que realmente são. A Inteligência Artificial peca ao ponto de fazer vilões importantes morrerem de formas estúpidas, como cair de um abismo no meio da luta. E a ausência de Save Points no meio das fases obriga o jogador a passar por momentos de ódio diversas vezes. ◄

POR QUE ME ODEIAM?

Desafio bom é desafio inteligente e, principalmente, justo. Em *Conquest*, você vai sentir ódio quando descobrir que os chefes ignoram seus aliados e atacam só você. Eles chegam ao absurdo de desviar de alvos fáceis para ir apenas na sua captura, para sempre, e com tudo que tiverem. /o

REVIEW

Por **Pablo Raphael**

PORTÁTIL Endwar será lançado também para PSP, mas em uma versão simplificada, com batalhas em turnos e sem comandos de voz

TOM CLANCY'S ENDWAR

AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay	★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento	★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade	★★★★★
Estratégia	Navegação ★★★★★		
	Unidades ★★★★★		
	Fluxo de jogo ★★★★★		
	Acessibilidade ★★★★★		
	Multiplayer ★★★★★		

NOTA FINAL

7,5

Produtora: **Ubisoft Montreal**
Distribuidora: **Ubisoft**

Ordens em tempo real são destaque na terceira (é, mais uma) guerra

O escritor Tom Clancy tem seu nome ligado a vários jogos reconhecidamente bons, como *Splinter Cell*, *Ghost Recon* e *Raibow Six*. Um detalhe curioso é que todos esses jogos existem em um mesmo universo ficcional. Isso significa que o desenrolar de cada um deles, com suas tramas de espionagem e conflitos terroristas, pode afetar os acontecimentos centrais.

A primeira tentativa da Ubisoft em interligar os vários jogos do universo de Clancy é *EndWar*. Aqui, em um futuro próximo, o mundo entra em guerra pelo controle das reservas naturais e pela criação de uma estação espacial militar pelos Estados Unidos (é, sempre eles) capaz de desembarcar tropas ao redor do mundo em poucas horas. Isso é o estopim para um novo e violento conflito mundial.

A partir daí, *EndWar* tem como foco o desenrolar da Terceira Guerra Mundial no front ocidental: Estados Unidos, Europa e Rússia.

Ao contrário de outros games do gênero, não importa em qual facção o jogador estiver envolvido, a ação rola em todos os campos de batalha e é possível observar as mudanças como em um tabuleiro de WAR, conforme a dinâmica dos combates prossegue.

Embora a história seja bem superficial para um jogo que leva o nome de Tom Clancy na capa, serve de pretexto para as partidas e para as inovações implantadas pela Ubisoft Shangai, como o uso de comandos de voz, que, sem dúvida, é a contribuição mais relevante de *EndWar* para os jogos de estratégia em tempo real.

Qual é a sua ordem?

O sistema de comandos de voz foi uma solução elegante e inteligente da Ubisoft para o grande problema dos RTS (estratégia em tempo real) desenvolvidos para consoles. Ao contrário dos PCs, que se valem do teclado e mouse, os comandos nos videogames sempre tiveram que ficar limitados aos poucos botões do joystick. Além disso, emular o mouse com as alavancas nunca deu muito certo.

"E pensar que eu comecei com uma .38"

Em *Endwar*, aprender os comandos é fácil e requer apenas atenção e um domínio mínimo da língua inglesa. As ordens seguem uma árvore de comandos que aparece na tela, facilitando a vida do jogador. Também dá para controlar o jogo pelos botões do controle; e, em partidas mais longas, acaba-se usando uma mistura de ambos os estilos de controle.

O headset utilizado influencia no desempenho do jogador. Um fone de baixa qualidade enfrenta falhas de reconhecimento, enquanto um bom headset Bluetooth mostra resultados visivelmente superiores.

Outro ponto em que *EndWar* inova é na perspectiva da visão, sempre um pouco acima das tropas. Isso elimina a manjada neblina de guerra e aumenta a tensão enquanto o jogador muda de uma unidade para outra para localizar os inimigos.

Guerra em tempo real

A campanha solo é pouco mais que um treinamento para o multiplayer. É nas partidas online que *EndWar* se destaca. Vários combates são travados ao mesmo tempo e modificam o mapa e as áreas de suporte que cada jogador tem acesso na partida seguinte, o que torna imprevisível as condições da próxima batalha.

Tom Clancy's EndWar dá um passo adiante no gênero RTS para consoles e seu eficiente sistema de controle por voz pode se tornar uma referencia para outros jogos do gênero. É uma pena que a simplicidade e repetição das missões diminuam o interesse dos jogadores, mas é certo que veremos mais da guerra pós-moderna da Ubisoft em um futuro próximo. Até lá, dá para se divertir muito gritando pelo headset para botar ordem nas tropas futuristas. ◄

IMERSÃO Visão aproximada das unidades de guerra deixa o combate mais intenso e revela muito mais detalhes úteis

Mesmo um escritor genial precisa de dinheiro fácil. Neste caso, ele inventa tramas óbvias como... a Terceira Guerra Mundial.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX

Produtora: Capcom/Backbone Distribuidora: Capcom
Por André Forte

Pense no estilão arcade que adoramos com um novo visual e modo multiplayer sem brigas no boteco \o/

Ainda que a Capcom tenha criado expectativa excessiva divulgando centenas de imagens enquanto o game não saía, o resultado da versão final que chega à PSN é satisfatório e certamente vai agradar os fãs antigos da série, além de mostrar aos jogadores novos uma prévia do que esperar em *Street Fighter IV*.

Revisão caprichada

A primeira observação importante aos mais empolgados: esqueça a palavra "Remake", pois *Super Street Fighter II HD Remix* é o que o próprio nome diz, uma revisão caprichada do clássico que imortalizou o estilo fighting game. Esse aviso é importante para prepará-lo para o provável espanto inicial, já que os belíssimos cenários e lutadores em 1080p contrastam com uma animação limitada e antiquada.

Não espere animações mais bonitas, nos moldes da série *ZERO* ou *SFIII*, pois a ordem é manter a jogabilidade do antigo arcade intacta. Para que isso fosse possível, nenhum golpe sofreu alteração no número dos quadros de animação, dando uma impressão até esquisita à primeira vista, mas rapidamente esquecida após a primeira luta.

Apesar da animação limitada, os quadros foram redesenhados à mão pelos artistas da Udon Comics, estúdio responsável pelos desenhos dA HQ de Street Fighter. Nesse ponto não há quem não tire o chapéu, pois os personagens ganharam mais personalidade e estilo. Os cenários ficaram belíssimos e maiores para se adaptar ao formato Widescreen. Alguns cenários até sofreram certas modificações sutis, como visto no de Dhalsim, que perdeu o quadro central com Ganesha, o Deus hindu com tromba de elefante.

Boteco Online

Além do visual, *HD Remix* ganhou novos menus e melhorou a parte sonora: músicas famosas foram remixadas e todas as dublagens receberam tratamento especial.

O indomável urso russo encara o grande pássaro mexicano. Você não adora clichês culturais?

Há também dois modos para jogar: o Classic, exatamente fiel ao arcade original; e o Remixed, que deixou alguns golpes mais fáceis de serem executados e equiparou os danos de alguns golpes com os demais, para garantir um maior equilíbrio nas lutas.

Perfumarias à parte, vamos ao que importa: a jogabilidade é exatamente a mesma dos anos 90. Nada mudou, como aquela apelação manjada dos arcades que abusava de alguns bugs de agarrões do Guile, mas acredite, você vai amar reviver tudo isso novamente.

Jogar online é tão divertido quanto no tempo em que jogávamos o arcade nos botecos. É óbvio que problemas freqüentes de conexão podem aparecer, principalmente se os oponentes forem de diferentes países e possuírem conexão lenta, mas, no geral, *HD Remix* se sai muito bem, com poucos lags ou quedas de lobby.

Dá para criar uma sala com espaço reservado para chamar até sete amigos e fazer uma festa. Enquanto dois jogadores estão lutando, o restante pode conversar via headset com os outros participantes enquanto aguarda a sua vez. Há também a possibilidade de criar campeonatos eliminatórios, mas nada é tão divertido quanto tirar um "contra" e lembrar dos bons e velhos tempos das imundas casas de "fliper" ou botequim. Ok, mas sem o cheiro de cachaça. ◄

AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos	Replay	
	Controle	Acabamento	
	Áudio	Dificuldade	
Luta	Cenários		
	Design dos lutadores		
	Modos extras		
	Sistema de combate		
	Variedade de golpes		

NOTA FINAL 8,5

Por Leandro Rodrigues

HIPNOSE Cores vibrantes, música viciante e desafio bastante atraente. É capaz de você parar de jogar e, ao olhar para o lado, perceber que o século acabou e a civilização partiu para um lugar melhor.

LUMINES SUPERNOVA

Produtora: Q Entertainment
Distribuidora: Sony

Volte ao vício de controlar pecinhas coloridas... agora em alta resolução

Grandes sucessos se alastram feito praga. Não tem um só lugar – ou neste caso, uma só plataforma – onde você não encontre *Lumines*. A série nasceu no PSP e já migrou para o PS2, deu um pulinho no X360 e agora, finalmente, chegou à loja virtual do PlayStation 3.

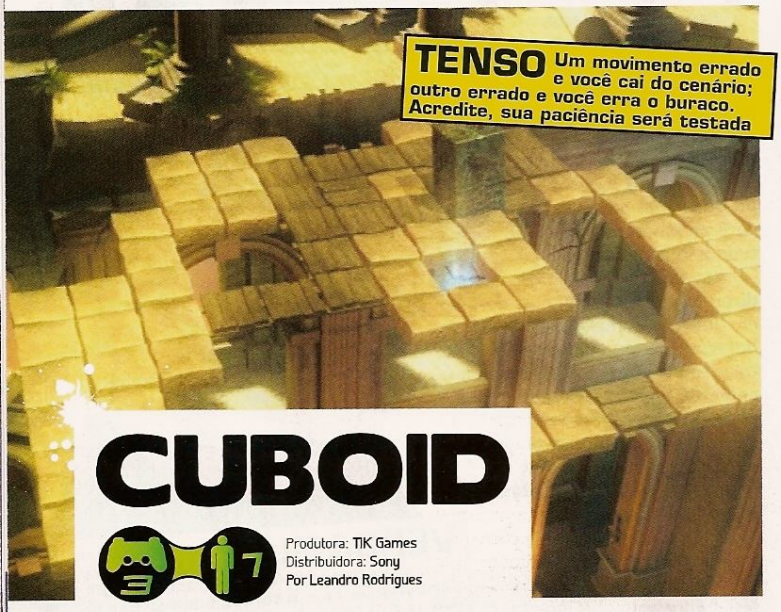
Como não poderia ser diferente, o jogo não mudou em nada a jogabilidade que já era perfeita, ou seja, seu objetivo ainda é manobrar blocos de duas cores e formar blocos de quatro peças uniformes. Acontece que o casamento do controle do PS3 *sem Lumines: Supernova* é perfeito, proporcionando a precisão necessária para o jogo, algo que não rolou tão bem nas versões do PS2 e X360. Sem falar que, nesta versão, exclusiva para o console da Sony, o gráfico é em alta resolução, algo simples para esse tipo de jogo, mas que mesmo assim causa uma sensação agradável.

A grande novidade fica por conta da quantidade e variedade das skins para decorar a tela de fundo. A melhor delas é a de *LittleBigPlanet*, uma das mais agradáveis de jogar.

Os modos são os mesmos, contando com quebra-cabeças para um e dois jogadores. Por algum motivo totalmente incompreensível, a produtora não colocou um modo multiplayer online, restringindo a disputa a um ranking online onde é possível registrar o seu melhor placar. Pelo menos essa é a intenção, mas o que realmente acontece é que só às vezes o seu placar é registrado. Esperamos que em breve disponibilizem uma atualização para corrigir o problema.

A skin de LBP aumenta o fator "fofura" a um nível alarmante. Sua namorada vai adorar!

Por ora, *Lumines Supernova* é uma boa opção para quem quer um quebra-cabeça de qualidade e em alta resolução para se divertir com os amigos. Está disponível na PlayStation Store por US$ 15, preço de pinga. **Nota Final: 7,5** ◄



TENSO Um movimento errado e você cai do cenário; outro errado e você erra o buraco. Acredite, sua paciência será testada

CUBOID

Produtora: TIK Games
Distribuidora: Sony
Por Leandro Rodrigues

Este mês a PlayStation Store está generosa para os amantes de jogos de quebra-cabeça. *Cuboid* aparece como uma agradável e desafiadora surpresa. A premissa é simples, você tem um pequeno retângulo que deve ser encaixado em um buraco no meio do tabuleiro. Acontece que, em se tratando de um quebra-cabeça, nada é tão simples como parece. Atravessar os tabuleiros e encaixar perfeitamente é algo muito difícil e depende totalmente de movimentos exatos e planejados. Imagine fazer isso em 60 fases e 2 níveis de dificuldades. O desafio começa simples, mas evolui rápido e fará o seu cérebro fritar gostoso. É um passatempo barato (custa só US$ 9,99) e vai conseguir entretê-lo por muito tempo. **Nota Final: 8,0** ◄

CRASH COMMANDO

Produtora: Epos Game Studios
Distribuidora: Sony
Por Leandro Rodrigues

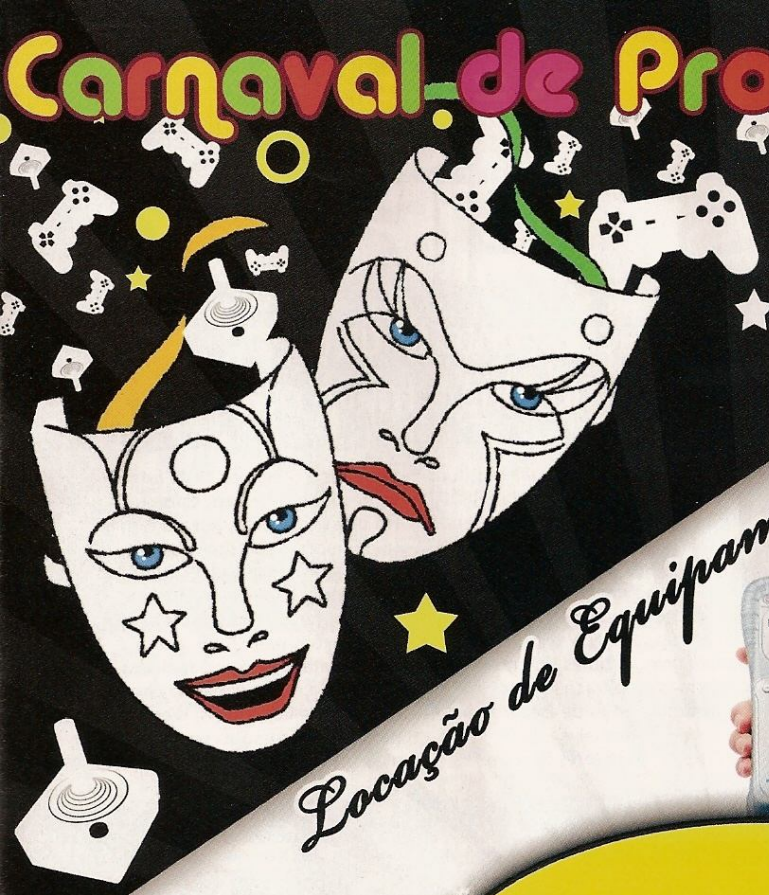
Crash Commando é um jogo de tiro: isso já diz tudo. Não existe história de pano de fundo e nenhum blábláblá. O negócio aqui é escolher as suas armas, entrar em uma arena e sair atirando em tudo. O cenário é muito bem detalhado, com um clima meio cartunesco e cheio de armas e itens espalhados em duas dimensões paralelas.

Ao correr pelo primeiro plano do cenário é possível observar os inimigos ao fundo, no segundo plano do local, que é acessado através de portais espalhados nos mais diversos lugares.

A ação é frenética, ainda mai no multiplayer com até 16 pessoa veículos que andam sobre trilhos e armas fixas de alto poder destrutivo. Um game divertido e descompromissado, para passa o tempo. **Nota Final: 7,0** ◄

Fique estressado com os enigmas cabeçudos de Cuboid e junte ódio suficiente para devastar os inimigos em *Crash Command*

Carnaval de Promoções



Locação de Equipamentos para Festas e Eventos

Wii · Rock Band · Guitar Hero

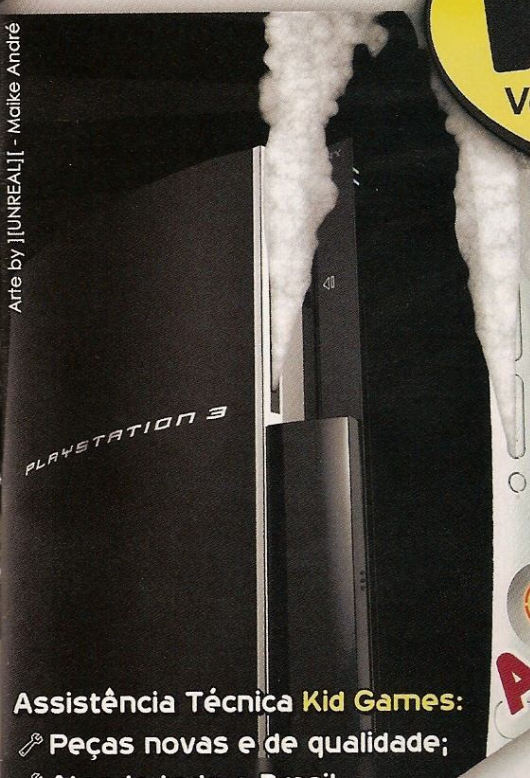
KID GAMES

Venda e Assistência Técnica

20 Anos

Assistência Técnica Especializada

Arte by][UNREAL][- Maike André



Assistência Técnica **Kid Games**:

- Peças novas e de qualidade;
- Atende todo o Brasil;
- Técnicos Experientes

ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL.

SITE 100% SEGURO

© 1989-2009 - Kid Games - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - contato@kidgames.com.br
Loja 1: CLS 215 Bloco C Loja 17 Asa Sul - Brasília/DF - Loja 2: CLN 209 Bloco A Loja 07 Asa Norte - Brasília/DF
Loja 3: Águas Claras Shopping - 2° Piso - Águas Claras/DF - http://www.kidgames.com.br - Site 100% Seguro

ENTRE NO BRASILEIRÃO

Por **Eduardo Breda**

Atualize seu PES 2009 e acrescente 18 times do Brasileirão, Ronaldo no Corinthians e muito mais

A franquia *Pro Evolution Soccer* nunca será completa enquanto a Konami não pagar pela licença FIFA para agregar times, uniformes e atletas oficiais dos principais campeonatos do mundo. Nós cansamos de jogar só com times genéricos e as mirradas licenças de poucos torneios europeus em *Pro Evolution Soccer 2009*.

O problema todo mundo já conhece, mas a solução existe e foi conseguida na base do talento, suor e improvisação da equipe da CBFDV (Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual). Usando o sistema de edição oferecido pelo próprio *PES2009* e acâmera PlayStation Eye para capturar imagens dos rostos dos atletas, a CBFDV criou um pacote com 18 times do Brasileirão e algumas atualizações para importantes times de fora do planeta. É só baixar e jogar.

Muitos jogadores ficaram perfeitos e qualquer fã de futebol vai reconhecê-los sem esforço. No que diz respeito aos uniformes (numeração e patrocinadores) e à escalação dos clubes, tudo foi criado com base no Brasileirão 2008 e oferece como extra algumas atualizações para 2009, como as contratações mais badaladas pela mídia no final do ano passado (Ronaldo no Corinthians; Washington no São Paulo; isso só para citar as atualizações dos clubes paulistas).

Atualize seu PES em 2 minutos

Agora, vamos a dica. Siga os passos abaixo para baixar o arquivo necessário para adicionar os times do Brasileirão para o seu PlayStation 3. Não pule nenhum passou e nem tente renomear o arquivo ou tudo vai dar errado. Confira:

1. Entre no site da revista D&T e baixe o arquivo "PS3.rar". O endereço é www.europanet.com.br/brasileirao

2. Descompacte o arquivo (use Winrar ou um programa equivalente) e coloque o conteúdo em um pendrive. Não renomeie as pastas ou vai dar errado.

3. Conecte o pendrive à porta USB do PlayStation 3 e ligue o PS3.

4. Entre na opção Save Data Utility e escolha a opção USB Device (esta opção só vai aparecer se o seu pen drive estiver em boas condições).

5. Você precisa copiar os arquivos um por um. Clique no arquivo e escolha a opção Copy. Faça isso com todos os arquivos.

6. Ligue o seu Pro Evolution Soccer 2009 e procure os novos times nas opções Other Leagues A e B. Se você fez tudo direitinho, os clubes estarão disponíveis nesta área.

7. Agora que você está feliz e jogando com o seu time favorito, pense no futuro: você quer uma atualização semelhante com os times do Brasileirão 2009? Se o nosso e-mail ficar lotado de pedidos, pode acontecer. Mande o seu e-mail para playstation@europanet.com.br escrito "Eu quero o Brasileirão 2009" no campo de assunto.

Quando terminar de jogar seu game de futebol, faça como o Chaves e vá ver o filme do Pelé! Tem o Stallone nele também!

Top 10 - Os jogadores mais realistas desta atualização

Richarlyson

Hernanes

Rogério Ceni

Obina

Ortega

Dentinho

Ronaldo

Riquelme

Diego Souza

Kleber

Vai encarar?

A CBFDV convida todos aqueles que pretendem tentar a carreira de atleta virtual profissional a participarem de seus eventos. Para mais informações, visite www.cbfdv.com.br

SELETIVAS DE MARÇO

Amazonas: dia 8
Goiás: dia 8
Paraíba: dia 8
Santa Catarina: dia 8
São Paulo: dia 08
Distrito Federal: dias 14 a 22
Rio de Janeiro: dia 15
Rio Grande do Norte: dia 15
Ceará: dia 22
Espírito Santo: dia 22
Mato Grosso: dia 22
Rio Grande do Sul: dia 22
Mato Grosso do Sul: dia 29
Minas Gerais: dia 29
Piauí: dia 29
Roraima: dia 29

CBFDV - A ERA PROFISSIONAL DO FUTEBOL VIRTUAL

A Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual quebrou tabus e transformou uma diversão casual em um esporte profissional

Jogar futebol em consoles é uma paixão, mas qual o próximo passo para quem ama isso? A criação de uma liga entre colegas ou de um campeonato online, provavelmente. Mas esse não é o limite quando o assunto é reunir organizadamente futebol e videogame. Para isso, nasceu a CBFDV (Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual), entidade que pretende a atividade rumo à profissionalização no País.

Histórico e objetivos

Seguindo tendências internacionais e diante do surgimento de um grande número de adeptos no Brasil, a CBFDV foi criada em outubro de 2005 com a finalidade de reunir as diversas federações estaduais espalhadas pelo País, que à época gerenciavam alguns campeonatos de abrangência local.

Hoje existem 26 federações estaduais organizadas sob o manto da CBFDV, com sede em Brasília. Outros objetivos da federação são promover, incentivar e difundir a prática do esporte, manter equipe própria de participantes de torneios e realizar atividades sociais, culturais, educativas e esportivas que contribuam para o desenvolvimento do futebol digital.

Viciados Profissionais

O que isso realmente significa é que a CBFDV é o próximo passo para quem pretende levar a sério o futebol digital. E hoje, segundo o site oficial, são mais de seis mil atletas federados, o que significa que os campeonatos atingem grande importância e são a melhor forma de se destacar no cenário brasileiro, o que pode garantir vaga para competições internacionais.

No primeiro campeonato organizado pela CBFDV, em 2006, na capital do País, o vencedor levou um carro zero e foi disputar a mundial de PES na França.

A evolução do esporte foi tão rápida que hoje equipes contam com patrocínio e competem profissionalmente, como atletas de outras modalidades esportivas. As premiações, especialmente em campeonatos internacionais, são frequentemente tentadoras e a grande exposição que o futebol digital vem tendo na mídia é um fator que contribui para o espantoso crescimento da modalidade. Quer ser um campeão? Este é o caminho.

RANK CBFDV

Este é o rank da CBFDV, que aponta quem são os maiores craques do Brasil.

ES - Estado
J - Quantidade de jogos
V - Vitórias
E - Empates
D - Derrotas
PD - Pontos Disputados
PG - Pontos Ganhos
PT - Pontuação Total

A edição dos times e jogadores foi feita por Maike André - Webdesigner da CBFDV e W11online

	ATLETA	ES	J	V	E	D	PD	PG	PT
1º	Gustavo Figueiredo Moura (Cabeça)	SE	54	32	13	9	162	109	9997
2º	Guilherme Henrique A. Nunes	MG	35	25	2	8	105	77	6637
3º	Jose Oliveri Netto (Capello)	SP	31	19	6	6	93	63	5405
4º	Raphael Marins Correa	RJ	42	19	12	11	126	69	5283
5º	Igor Taguatinga	DF	42	25	7	10	126	82	5121
6º	Eduardo Pinheiro Crus (Abiga)	RJ	36	15	13	8	108	58	5046
7º	Jefferson de Moraes Pôssas (Pipoca)	SP	36	17	6	13	108	57	4812
8º	Natan da Silva	RN	20	13	2	5	60	41	4772
9º	Ronnie Peterson	DF	36	21	6	9	108	69	4331
10º	Arnaldo Paulo Montel	RJ	38	19	9	10	114	66	4135

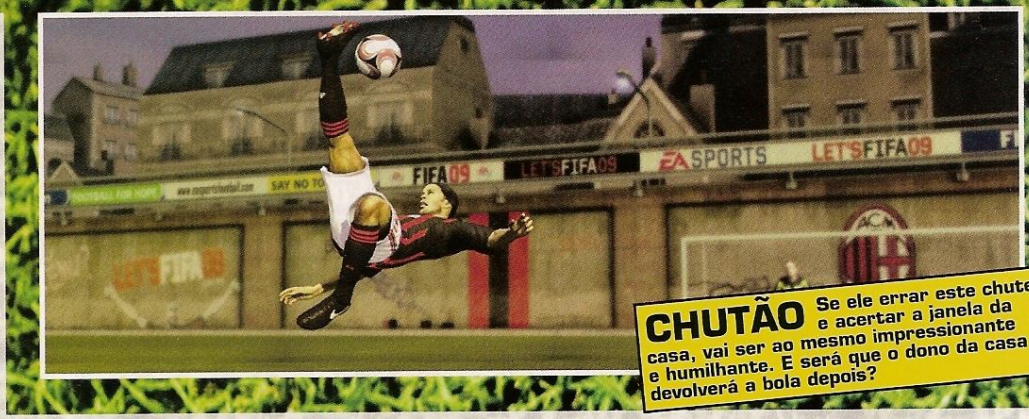
FORMAÇÃO TÁTICA PROFISSIONAL

Futebol é arte, técnica e estratégia. Aprenda a dominar os fundamentos do futebol e torne-se um campeão

Ser apenas jogador não basta: há que ter talento de técnico para personalizar o seu time com uma formação que dê resultado nos campeonatos (sejam oficiais ou até na sua sala).

Quando o nível dos jogadores é similar – e você pode apostar que, nos maiores torneios, os adversários são fortíssimos – a formação do seu time pode ser o fator determinante para a vitória. Uma boa formação aproveita o potencial do seu elenco, mas a melhor é aquela que maximiza o seu próprio potencial e ajuda a equilibrar os seus pontos fortes e fracos.

Confira a seguir as dicas para criar uma formação adaptada às suas necessidades:



CHUTÃO Se ele errar este chute e acertar a janela da casa, vai ser ao mesmo impressionante e humilhante. E será que o dono da casa devolverá a bola depois?

Passos importantes

1. Descubra seu ponto forte: atacar ou defender?
Se você faz gols com facilidade e sofre para defender, comece organizando a defesa do seu time. Se, pelo contrário, seu goleiro for raramente batido, mas o ataque não funciona, inicie a criação da formação pelo ataque. Ou seja: ajuste primeiro o setor em que você tenha maior dificuldade.

2. Distribua os atletas
Determine a quantidade de jogadores para cada setor do campo, defesa, ataque e meio-de-campo. Considere alocar mais jogadores atrás se você tem dificuldades na defesa ou promova mais jogadores para o ataque se o seu problema é marcar gols. Como regra geral, se você costuma defender bem, fixe três zagueiros; caso contrário, posicione quatro jogadores atrás para conferir ao time maior estabilidade. No ataque, a regra é a mesma: se você estiver acostumado a marcar muitos gols, vire-se com apenas dois atacantes; se a dificuldade for o ataque, promova a entrada de um ponta aberto por um dos lados do campo e deixe dois artilheiros na área.

Distribua os jogadores restantes pelo meio-de-campo. Caso não saiba por onde começar, inclua dois volantes se você optou por três zagueiros; ou apenas um volante se o seu time tiver quatro zagueiros. Os demais jogadores devem armar as jogadas.

3. Fique de olho nos astros
Mude a escalação titular do time promovendo a entrada de seus melhores jogadores. Se todos se encaixarem na formação que você acabou de desenhar, ótimo; senão, estude como ajustar individualmente o posicionamento de cada jogador para refletir sua escalação atual (opção "Edit Position" no *PES2009*, "Edit Formation" no *FIFA09*).

4. Ajustes individuais
Após desenhar basicamente a formação e determinar o número de jogadores para cada setor do campo, arrume individualmente a posição dos atletas para diminuir os espaços disponíveis. Não deixe os quatro zagueiros agrupados perto da área; ou os dois atacantes colados na marca do pênalti. Quanto mais espaço do campo você cobrir, mais sólido será seu time. Também leve em

consideração a especialização de cada jogador titular. Se o seu atacante for grande e forte, porém lento, deixe-o mais próximo do gol adversário; se for leve e ágil, posicione-o afastado da área para que possa conduzir a bola. Na defesa, vale a mesma regra: os zagueiros lentos devem ficar mais recuados, já aqueles que têm velocidade para se recuperar de um drible podem ficar mais adiantados e oferecer o primeiro combate.

5. Defina as direções
Tanto *FIFA09* quanto *PES09* permitem personalizar o comportamento de cada jogador por meio das setas ofensivas e defensivas. O que você deve saber é que seus jogadores seguirão a seta defensiva sempre que o adversário estiver com a bola; e obedecerão a direção da seta ofensiva quando seu próprio

Dicas específicas para FIFA09

• Defender-se em *FIFA09* é mais fácil do que atacar com objetividade. Um jogador iniciante pode passar um jogo inteiro sem sofrer gols, mas dificilmente fará algum.

• Como o jogo costuma privilegiar a defesa, designe mais jogadores para o setor de armação do meio-de-campo e ataque, especialmente pelos lados do campo.

• As laterais são o melhor caminho para chegar ao gol adversário em *FIFA09*. Não é à toa que as melhores formações costumam ter meias bem abertos e menos jogadores distribuídos pelo centro do campo. Você pode posicionar pontas para aproveitar melhor os cruzamentos.

• Os laterais continuam essenciais na defesa, sobretudo porque o time adversário costuma atacar pelas pontas. É muito mais fácil impedir o cruzamento adversário em *FIFA* do que disputar com atacantes fortes a cabeçada dentro da área, que quase sempre é mortal.

• As setas ofensivas e defensivas em *FIFA09* respondem melhor do que no *PES2009*. Por isso, abuse do recurso para que cada jogador se comporte exatamente do modo que você deseja, especialmente na defesa.

• Outro bom modo de atacar é acertar o passe adiantado (▲) e deixar o atacante na cara do gol. Para minimizar o risco de levar um gol desse jeito, posicione um dos zagueiros mais atrás que os demais.

Quando eu jogava Megaman Soccer, dava chutes energizados e matava o goleiro com eles. É isso que falta nos games...

Dicas específicas para PES2009

• E mais fácil atacar em *PES09* do que em *FIFA09*. Leve isso em consideração ao criar a formação, posicionando menos jogadores no ataque e mais na defesa.

• A melhor forma de atacar em *PES2009* é pelo meio-de-campo. Como os chutes de longa distância funcionam com frequência, posicione um meia ofensivo perto da área adversária para chutar a gol, coisa que no *FIFA09* não dá muito resultado. O rebote também é importante, portanto, não abra mão de ter um atacante na área adversária.

• A defesa em *PES2009* comporta-se melhor quando é formada por três zagueiros, em vez de dois zagueiros e dois laterais. Caso você tenha dificuldade para jogar com apenas três defensores, uma boa saída é incluir mais um zagueiro à frente dos outros três, para funcionar como líbero. Aliás, a formação com três zagueiros, um líbero e um (ou dois) volante é muito eficaz no novo *Pro Evolution Soccer*.

time tiver a posse da bola. Isso significa que, para que um lateral não apoie o ataque, de nada adianta o uso da seta defensiva – é a seta ofensiva que deverá ser posicionada para trás.

Com isso na cabeça, coloque as setas defensivas para trás nos zagueiros e nos volantes; deixe a seta defensiva no mínimo com relação aos armadores e aos atacantes, estes devem adiantar-se para puxarem o contra-ataque.

As setas ofensivas dos zagueiros também devem estar para trás, para impedir que subam ao ataque. Se você usar laterais, deve permitir que apenas um deles ataque – para tanto, coloque seta ofensiva para trás em um deles e para frente no outro. Como regra geral, tenha sempre cinco defensores plantados atrás para barrar qualquer eventual ataque adversário.

6. Certifique-se das mudanças
Depois de seguir as dicas acima, vá para o campo e experimente. No começo é difícil jogar e prestar atenção ao comportamento dos jogadores simultaneamente, mas é isso que você deve tentar fazer. No ataque, conduza a bola com um zagueiro e veja como o restante do time se comporta: o meio-de-campo volta para armar a jogada? Os laterais sobem para apoiar o ataque? Os atacantes se enfiam no meio da área ou aguardam a bola na intermediária? Quando o ponta-de-lança tem a bola, o atacante espera o cruzamento na área? E na defesa, veja se seus zagueiros estão posicionados adequadamente, se os volantes voltam para marcar e se os laterais recuperam-se rapidamente. É bom que ao menos um dos atacantes ajude na marcação.

7. Finalizando
Em seguida, volte ao menu de formações e faça ajustes pontuais no comportamento e no posicionamento dos atletas. Se o lateral deveria subir e ficou plantado na defesa, inclua setas ofensivas; se o meio-de-campo abandona a intermediária e pensa que é atacante, recue-o para

Por que os zagueiros não tentam tomar a bola? Talvez este seja aquele raro momento onde tudo fica em câmera lenta...

próximo do círculo central; atrase o atacante que estiver marcando o goleiro e avance aquele que deveria estar na área para cabecear.

Na defesa, inclua setas defensivas maiores para os zagueiros que costumam se adiantar para o ataque quando você não quer, ou avance-os caso

o time adversário tenha muita liberdade para chutar da intermediária. Recue volantes que estejam adiantados e ajuste o posicionamento de um dos atacantes para que ele ofereça alguma resistência ao ataque.

Esses ajustes são determinantes para que seu time se comporte exatamente do jeito que você quer.

Com um pouco de dedicação, você encontrará um posicionamento adequado para cada jogador. E não adianta alterar vários jogadores de uma só vez: tente modificar apenas um atleta para saber ao certo qual alteração surtiu efeito.

8. Garanta-se
Sempre que uma alteração for positiva, pause o jogo e salve a nova formação no HD ou no cartão de memória. Nunca deixe para mais tarde, porque você pode acabar se esquecendo e ter que começar tudo de novo da próxima vez. Se o jogo acabar, carregue a última formação e continue o trabalho do ponto em que parou.

ESTÁDIO VIRTUAL

EAFOOTBALLWORLD

Conheça o portal que servirá de vitrine, comunidade e galeria para as suas experiências no esporte virtual

Não é de hoje que a EA Sports investe em funcionalidades extra-campo para a sua linha esportiva. Desta vez, a Publisher investe forte no EA Football World, um portal que serve de casa, vitrine e comunidade para os esportistas e aumentará a interatividade entre os jogadores.

Apesar de ainda estar na fase de testes, não é algo que pode dar certo, já é um sucesso: quase um milhão de pessoas já estão cadastradas e alimentam uma galeria de vídeos que ultrapassou a assustadora marca de cinco milhões de replays; há desde as jogadas mais belas até as mais esdrúxulas.

Apesar do apelo comunitário, o EA Sports Football também é um espaço só seu. É possível associar seu ID do Play 3 ao site e criar um avatar que o represente. Dá para vestir o seu "eu virtual" com peças de um imenso guarda-roupas (a moeda de compra são os pontos que você ganha com vitórias nos jogos da EA Sports). O legal é que o seu avatar vai ser mostrado no próprio *FIFA09* em seu console, no canto inferior esquerdo da tela.

Além disso, é possível adicionar amigos à sua lista, similar ao que você encontra no X360 ou no PS3. Na internet, contudo, a lista de amigos serve para comunicar-se por meio de mensagens e fórum, além de possibilitar a comparação de estatísticas: você terá um histórico de todos os jogos realizados, seja no modo multiplayer, seja jogando contra o computador, e poderá consultar resultados, aproveitamento e adversários.

Obviamente, a galeria de vídeos é a atração do site. Durante o jogo, basta escolher a opção Upload durante o Replay e pronto: o vídeo será postado automaticamente no site. Todos os visitantes podem postar comentários sobre o seu vídeo, o que torna a função uma deliciosa e eterna vitrine das suas experiências.

O canal conta também com notícias, fórum, blogs de usuários e celebridades da EA; e discussões relativas ao seu clube (aquele mesmo que você criou para competir no modo 10x10 online).

Muito mais do que um extra com função de perfumaria, o EA Football World é uma lição que ensina como levar a experiência de um jogador para fora de sua casa e reunir todos em um local onde todos falam a mesma língua: a do esporte.

GALERIA

O site conta com uma galeria de fotos alimentado por seus membros. Aqui você vai pirar com as fotos mais bizarras e inacreditáveis. Ninguém mais vai duvidar quando você passar por um evento maluco, é só postar.

Vem comigo, quero te mostrar minha Jules Rimet!

NOTÍCIAS: fique sempre atualizado com as notícias postadas diaramente pelo site. Algumas das novidades são entregues pelos próprios figurões da Electronic Arts.

ESTATÍSTICAS: poucas vezes vimos algo tão empolgante, organizado e fácil de usar. Você não precisa fazer quase nada, apenas jogar e se conectar, para que o site crie um perfil com as suas estatísticas.

AVATAR: a quantidade de itens de vestuários e acessórios para vestir o seu avatar é quase obcena. Além de roupas, chapéus, jóias e até bengalas, você pode comprar um cenário de fundo para o seu eu.

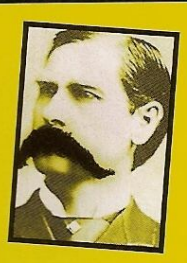
VÍDEOS: solução para lidar com amigos incrédulos que não acreditam nas proezas que você conta. Quando fizer aquele golação, escolha Upload durante o replay e o vídeo vai para a galeria online.

USE SUA CRIATIVIDADE FUTEBOLÍSTICA E CONCORRA A UM PLAYSTATION 3

O craque Ronaldo está na moda e pode ajudá-lo a ganhar um PlayStation 3. O desafio é o seguinte: em uma frase com até 15 palavras, explique como você venceria o Fenômeno em uma partida de futebol virtual.

A explicação deve ser divertida, referente ao universo de games e tão humilhante que você vai ganhar um bigode machão com a proeza.

Para participar é obrigatório visitar o site da promoção para conhecer o conjunto de regras e regulamento. A frase deve ser enviada por meio do próprio site da D&T. O endereço da promoção é: www.europanet.com.br/ronaldo. Não deixe de participar!

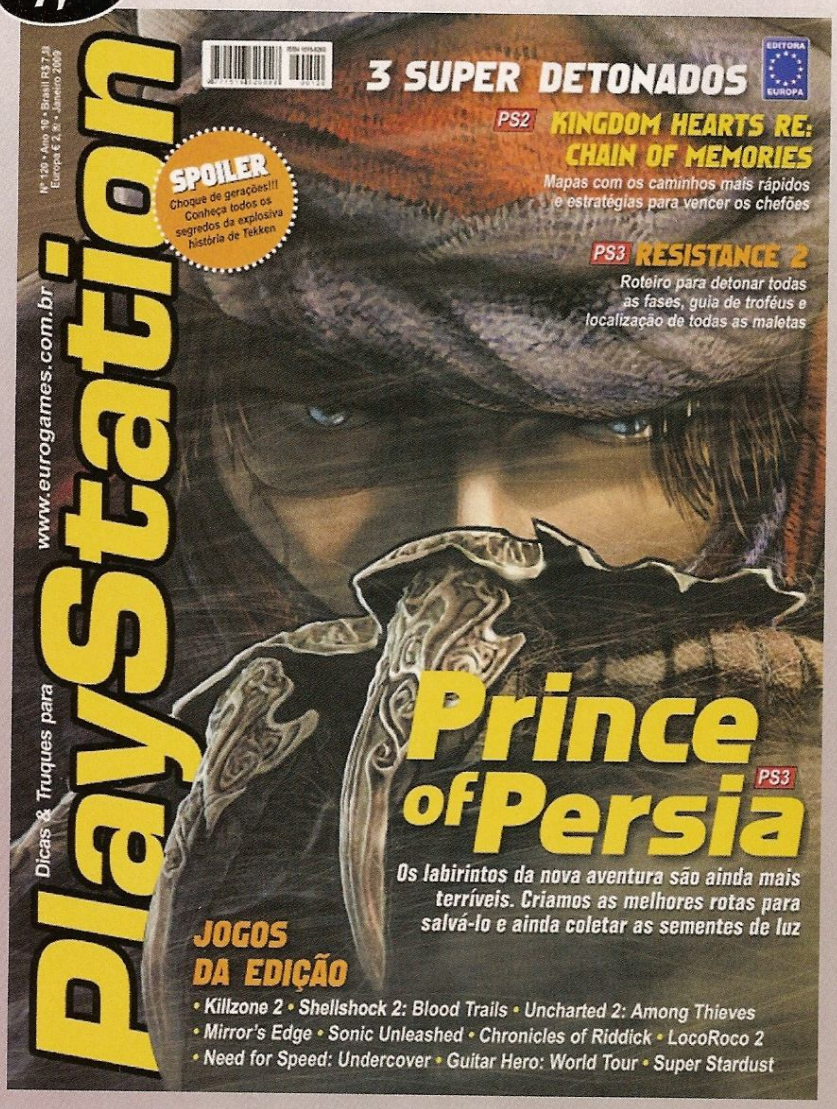


Aqui tem uma promoção para você!

Considerando o quanto algumas pessoas jogam, em vinte anos, teremos milhares de candidatos aptos às vagas de técnicos

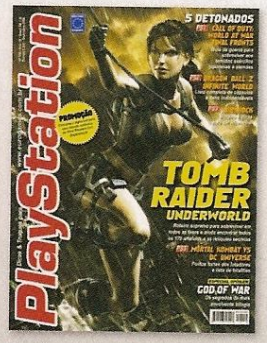
Os melhores detonados.
E só dicas que funcionam.

7,50



Edição 120
A revista indispensável para os fãs de PlayStation.

7,50



Edição 119
5 Detonados
- Call of Duty
- Dragon Ball Z
- Bioshock
- Tomb Raider
- Mortal Kombat Vs. DC Universe

7,50

Edição 118
4 Detonados
- Winning Eleven
- Fifa 2009
- Lego Batman
- Silent Hill 5
- Winning Eleven

7,50

Edição 117
4 Detonados
- Star Wars - Theforce Unleashed
- Yakuza 2
- Final Fantasy XII
- Mercenaries 2 - World at flames

7,50

Edição 116
4 Detonados
- Soul Calibur 4
- Siren - Blood Curse
- Gran Turismo 4
- Silent Hill 3

7,50

Edição 115
5 Detonados
- Battlefield - Bad Company
- Wall-E
- Stardust
- God of War 2
- Beyond Good and Evil

Compre duas edições da Revista PlayStation e ganhe **10% de desconto!**

Compre por:
Telefone 0800 55 76 67
Website www.europanet.com.br

GAROTA PLAY

Ada Wong

ient evil

Nadia Camargo - 19 anos
Agência Pro Actors
Fotos: **Nelson Alves Jr.**
Cabelo e maquiagem: **Israel Escobar**
Produção: **Gabriela Isgroi**

PlayStation

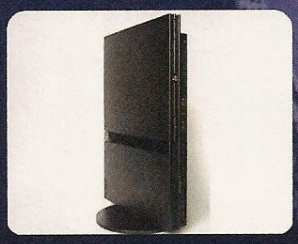
GAMES

A Mais Completa Loja de Games e Acessórios

Playstation 3

~~De: R$ 2132,00~~

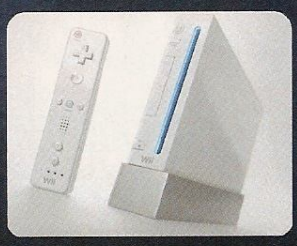
Por: R$ 1590,00



Playstation 2

~~De: R$ 580,00~~

Por: R$ 499,00



Wii

~~De: R$ 1430,00~~

Por: R$ 1199,00

PSP

~~De: R$ 785,00~~

Por: R$ 699,00

XBOX 360

~~De: R$ 1870,00~~

Por: R$ 1399,00

Nintendo DS +

R4 + Micro SD 4GB

Por: R$ 690,00

Entrega Grátis para toda grande São Paulo !!!

Enviamos Sedex para todo Brasil.

Nós levamos a sua brincadeira a sério!

PLAYSTATION 3 XBOX 360 Wii

PlayStation 2 NINTENDO DS PSP

EVOLUTION

Central de Atendimento: 3361-2937
Conheça nosso Site em www.gamesevolution.net

XBOX

Conserto das 3 red light do XBOX pelo modulo original, com garantia de 6 meses.

CONFIRA

Acessórios

Os mais completos acessórios: Rock Band, Wii-fit, Guitarra de Ps3, volante de xbox entre outros..

Corrida, Aventura, RPG, Esportes, Luta, Ação, Tiro... Possuímos uma grande variedade de jogos para todos os gostos.

Mortal Kombat vs DC Comics

Gears of War 2

Fallout 3

FIFA Soccer 09

Metal Gear

e muito mais . . .

Preços IMBATIVEIS. ligue e confira

Conheça nossas lojas

Rua Santa Ifigênia, 364 - Loja 105 - São Paulo - Fone: 3361-8927
Rua Santa Ifigênia, 364 - Loja 239 - São Paulo - Fone: 3221-0312
Rua Santa Ifigênia, 403 - Loja 07 - São Paulo - Fone: 3333-7925
Rua Santa Ifigênia, 485 - Loja 44 - São Paulo - Fone: 3361-8844

DETONADO

Por **Amer Houchaimi (Análise e Detonado)** e **GilSomar Livramento (Social Link e Quests)**

SHIN MEGAMI TENSEI PERSONA4

Produtora: **Atlus Co.**
Distribuidora: **Atlus Co.**

A melhor trama investigativa dos últimos 15 anos é a espinha dorsal de um RPG que desafia a inteligência de jogadores exigentes. Persona 4 rivaliza os grandes

Persona 4 é uma experiência criada para jogadores dedicados e fãs verdadeiros de RPG. Porém, mesmo quem se encaixa nesta categoria tem grandes chances de não conhecer esta série; por isso, é válida uma apresentação para você entender no que está embarcando.

Persona é parte da franquia *Shin Megami Tensei*, a terceira série mais popular no Japão no gênero RPG, perde apenas para *Dragon Quest* e *Final Fantasy*. Cada braço de *Megaten* (abreviação usada pelos fãs para se referir a *Shin Megami Tensei*) possui seu próprio tema. A série principal (que leva o nome da franquia) trata do fim do mundo e de sua eventual recriação, enquanto *Digital Devil Saga* mostra um mundo fictício onde a guerra e o canibalismo são características comuns do dia-a-dia. Já *Persona* trata da psique humana e fala sobre como certas lendas urbanas se manifestam fisicamente como um reflexo das crenças e inseguranças das pessoas.

Revelations Persona e *Persona 2* (o segundo episódio é dividido em dois capítulos: *Innocent Sin* e *Eternal Punishment*) eram RPGs tradicionais de PS1 e não chamaram muita a atenção no Ocidente. Isso aconteceu, em parte, por terem sido sufocados por séries mais populares que alcançavam seu auge ocidental na época, como *Final Fantasy*; e também por serem vítimas de traduções e alterações abomináveis para se tornarem "menos japoneses".

Viva o drama da adolescência: não ter um carro para rodar a cidade

A coisa mudou com *Persona 3* e sua "expansão", *Persona 3 FES*, que deixou o caminho dos RPGs tradicionais para aderir a uma grande mistura de gêneros: parte exploração de dungeons, parte simulador de encontros amorosos e uma bela fatia de história de terror.

A premissa era interessante: durante o dia, seu personagem devia frequentar a escola e interagir com os colegas pela cidade. À noite, sua meta era explorar um labirinto gigantesco e descobrir mais a respeito das forças sobrenaturais que se manifestavam pelo mundo.

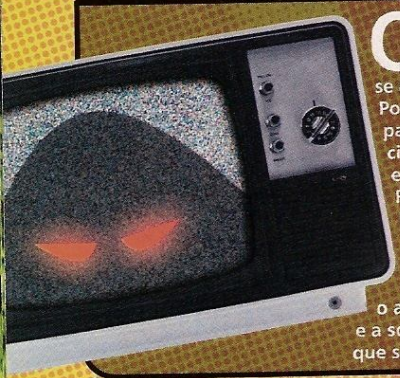
Persona 3 era tremendamente maduro e misturava com maestria momentos de tensão e trechos descontraídos. Era fácil se apegar aos personagens e se emocionar com seu amadurecimento ao longo da aventura. Infelizmente, não era um título perfeito: algumas más decisões de design incomodavam, mas não tornavam o game ruim, apenas deixavam claro que se tratava de um diamante bruto. *Persona 4* mostra que a Atlus aprendeu com seus erros e lapidou sua pedra bruta. *Persona 4*, também chamado *P4*, é uma pedra preciosa.

UMA JORNADA FASCINANTE

P4 ainda é uma mistura de exploração de dungeons, simulação de encontros e história de terror, assim como seu episódio anterior, mas tudo foi refinado. A parte das dungeons exibe as melhores alterações. Em *P3*, existia uma única dungeon, extremamente longa e pouco variada, que se tornava bastante cansativa após algum tempo.

Em *P4*, cada dungeon reflete as inseguranças e o lado mais obscuro da pessoa que está no centro dela. Uma delas é um castelo de conto de fadas, pois a menina presa nele sonha com um príncipe encantado que a resgate de sua vida monótona; já a dungeon gerada por um rapaz inseguro de sua sexualidade é mostrada como uma grande casa de banhos frequentada apenas por homens. Essa variação

EFEITO POLTERGEIST



Os seus pais saíram em uma viagem de negócios e vão se ausentar por um ano. Por isso, você terá que passar este tempo na cidadezinha de Inaba e morar com seu tio Ryotarou e sua prima Nanako. Logo, você faz amizades na nova escola, onde conhece a espevitada Chie, o amistoso Yosuke e a solene Yukiko. Parecia que seria um ano calmo...

Após uma noite de chuva e névoa, um corpo é encontrado pendurado em uma antena de televisão. A polícia não tem idéia sobre o que gerou um crime tão bizarro e a calma local acaba logo que as aulas começam.

O protagonista (você) não demora a descobrir sobre a lenda urbana do Midnight Channel, um canal sobrenatural que aparece em televisores que estejam desligados à meia-noite em noites de chuva.

Ao assistir ao canal, surge a imagem de uma jovem que, pouco tempo depois, também aparece morta. Você e seus amigos descobrem a existência de outro mundo que pode ser acessado por meio de televisores e decidem investigar o lugar para tentar desvendar o mistério dos assassinatos.

Ao longo da missão, você cria novos laços. Desta vez com o agressivo Kanji, a alegre Rise e o misterioso Teddie, além do "Príncipe Detetive" Naoto. Todos usam as suas habilidades incomuns nesta jornada.

O grupo não encara apenas monstros de outra dimensão. Para sobreviver no outro mundo é preciso enfrentar o lado escuro que todos escondem dentro de si e superar os seus medos e inseguranças; fortalecer amizades e aprender que o seu destino está atrelado ao de muitas pessoas. Este é o mundo de *Persona 4*.

Um ano letivo inteiro em pouco mais de 100 horas. Seria bom se a escola na vida real também fosse assim...

EXCELÊNCIAS

Super Sangue Bom!!!
O protagonista é um dos caras mais legais da trama e sempre ajuda aqueles que precisam

Coração de Estudante
Só aqui encarar uma semana de provas é tão divertido quanto destruir gangues de monstros

Elementar meu caro Teddie!
O melhor enredo de detetives em um game desde 1994. Aproveite e exercite seu cérebro.

"LÁ VEM O TANAKA! NA TEVÊ! SO PARA VOCÊÊÊ!!!"

Domingo é dia de fazer o que der na telha, desde evoluir Social Link até trabalhar (tsc) para melhorar os seus atributos. Antes de fazer qualquer coisa, ligue a televisão do quarto e assista ao programa de compras do Sr. Tanaka, à partir do dia 22 de maio. O programa só vende artigos por preço salgado, mas há armas e armaduras bastante eficientes que só podem ser conseguidas desta forma. O item adquirido será entregue na sua casa três dias após a compra.

AVALIAÇÕES

Técnica

Gráficos ☆☆☆☆☆	Replay ☆☆☆☆☆
Controle ☆☆☆☆☆	Acabamento ☆☆☆☆☆
Áudio ☆☆☆☆☆	Dificuldade ☆☆☆☆☆

RPG

Enredo ☆☆☆☆☆
Sistema de Batalhas ☆☆☆☆☆
Equipamentos/Magias ☆☆☆☆☆
Colecionáveis ☆☆☆☆☆
Evolução do Herói ☆☆☆☆☆

NOTA FINAL
10

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

A A diversão em *P4* se mantém constante. O game é extremamente viciante e é muito difícil desligá-lo .

B Kuni no Sagiri é um dos chefes mais difíceis do jogo. Mesmo com nível máximo e usando os personas mais poderosos.

C Margaret, por sua vez, é de fato a chefe mais difícil do jogo. Você vai perder cabelos e sono tentando derrotá-la.

AMIZADE Uma viciada em kung-fu, o filho do gerente de um shopping, uma estrela da tevê, um brigão de quase dois metros, a herdeira de um hotel, um detetive adolescente e um urso extra dimensional. Não dá pra ter uma galera melhor do que essa!

de temas torna a exloração destes lugares muito menos maçante, somado ao fato de que as dungeons são menos extensas que as do episódio anterior.

As batalhas também evoluíram. Em *PE3*, só era possível decidir as ações do protagonista. O controle dos demais personagens ficava por conta do computador, ou seja, nem sempre eles tomavam as melhores decisões em combate ou agiam de forma que combinasse com o estilo único de cada jogador. Nesta versão, é possível controlar todos os personagens, o que permite criar um sem-número de estratégias.

No que diz respeito à interação social, um dos pilares de *Persona*, o novo episódio revela evoluções. *PE3* permitia fazer amizade com certas pessoas da cidade e com as mulheres do seu círculo de amigos. A impossibilidade de fazer amizade com homens decepcionava. Em *P4*, é possível formar laços com todos os personagens principais e com diversos coadjuvantes que surgem ao longo da trama.

As histórias de cada personagem foram escritas com mais cuidado desta vez. Antes que perceba, você sentirá um carinho imenso pela pequena e solitária Nanako e ficará feliz sempre que a fizer sorrir, assim como vai perceber que a esnobe Ai é uma garota triste e descobrirá que há uma enorme dor escondida nos flertes da enfermeira Sayoko.

O roteiro de *P4* é incrivelmente bem escrito, não só na parte das interações sociais, mas também no que diz respeito ao mistério dos assassinatos. Em alguns momentos, será preciso que você faça uso de raciocínio lógico e frio para descobrir o culpado e fazer o final verdadeiro do jogo. Sem exagero, *P4* traz a melhor história de investigação desde o clássico *Snatcher*, criação do mestre Hideo Kojima para o Sega CD em 1994 (também lançado para PS1 em 1998, aproveite).

NÃO SE ENGANE

Tecnicamente falando, *P4* é impecável, mas pode desapontar algumas pessoas. Apesar de extremamente funcionais e embutidos de um significado artístico, os gráficos parecem simplórios para os olhos de quem se acostumou com superproduções como *Final Fantasy XII*. O visual de *PES4* é perfeito para representar uma cidade bastante natural e transpira clima interiorano.

A trilha sonora é composta basicamente de J-Pop (música popular japonesa), com uma ou outra faixa puxada para o Blues ou Jazz. Assim como os gráficos, a escolha da trilha sonora funciona muito bem e dificilmente você vai se cansar das músicas, mesmo que as ouça um milhão de vezes (como a que toca nas batalhas).

Eis o seu quartel general: a praça de alimentação! O que foi? Nem todos podem ter a Sala de Justiça!

Para aqueles que gostam de passar horas descobrindo todas as minúcias de um RPG, *Persona 4* possui conteúdo o bastante para mantê-lo entretido por semanas (cerca de cem horas corridas). Há maximização de elos sociais (Social Links), 50 quests opcionais e muitos segredos. Quando acabar o game, pode recomeçá-lo com uma boa dose de bonificações.

Um dos desafios interessantes é a criação de personas. Na trama, persona é a manifestação sobrenatural de facetas ocultas da personalidade humana. Em termos práticos, trata-se de criaturas que podem ser evocadas na batalha e cujo poder e habilidades refletirão em seus usuários. Existem mais de 200 personas, representados por seres de diversas mitologias e religiões. Há deuses Nórdicos como Thor; personagens da mitologia Grega, como Ares; anjos como Metatron e até mesmo demônios como Lucifer. Rico, cultural, artístico e, o melhor, um desafio grandioso se encarado com determinação.

Por fim, a dublagem é fantástica. O elenco de atores e atrizes que dão vida aos personagens fizeram seu trabalho de forma natural e convincente, o que é música para os ouvidos de todos nós. Afinal, nada é pior que uma personagem com voz esganiçada, desprovida de emoções e que parece ler um texto sem necessidade de interpretação.

Não banque o anti-social: investir nas amizades traz boas vantagens

ALERTA

Persona 4 é para gregos ou troianos, mas não para os dois. Mesmo com tantas qualidades fundamentais, é necessário avisar que *P4* não é para todos. A história é minuciosa e há quilômetros de texto para ler. Há muitos diálogos repletos de informações importantes, então não é uma boa ideia cortar o papo e pensar só nas lutas. É preciso uma compreensão muito boa de inglês para aproveitar bem o ponto forte desta experiência: sua trama.

Este é um dos melhores RPGs já lançados e fecha com chave de ouro o gênero no PlayStation 2.

Persona 4 vai te ensinar mitologia o bastante para você se passar por sabido e impressionar as pessoas. Aproveite!

CONHEÇA INABA

Inaba é uma cidade pequena e tem poucos lugares para se visitar, mas isso não significa que você não vai ter o que fazer enquanto estiver lá. Para ir de um lugar ao outro com rapidez, aperte ■ e escolha para onde quer ir. Conheça a seguir as principais locações da cidade e o que encontrar por lá:

YASOGAMI HIGH SCHOOL

É sua escola. Você vai passar a maior parte de seus dias aqui, acostume-se com isso. É dividida em dois prédios: **Classroom Building**, onde estão todas as salas de aula; e **Practice Building**, área dos clubes de música e teatro. Seus colegas podem ser todos encontrados aqui, em diferentes dias e também em lugares distintos.

CENTRAL SHOPPING DISTRICT

A maioria das lojas de Inaba pode ser encontrada neste local. Ele se divide em dois setores:

• Shopping District, South: rua de acesso ao local. É dividida em:

A. Bus Stop: ponto do ônibus que o leva para trabalhar na creche ou como tutor.

B. Yomenaido Bookstore: loja de livros. Eles aumentam os seus principais atributos. Compre para ler no sofá do seu quarto.

C. Velvet Room: estabelecimento para fundir personas. Pode ser pela porta azul no meio da rua.

D. Daidara Metalworks: loja de armas. Sempre que terminar uma dungeon, venha até aqui e venda todos os itens "Materials" que ganhou ao derrotar inimigos para que o ferreiro possa criar novos equipamentos.

E. Shiroku Store: loja de itens. Visite sempre que puder.

• Shopping District, North: Há menos opções aqui, porém são igualmente importantes.

F. Chinese Diner Aya: perto da entrada da rua. Coma aqui para aumentar os atributos herói.

G. Town Bulletin Board: quadro de recados para descobrir trabalhos disponíveis.

H. Tatsuhime Shrine: você vai receber quests da raposa (Fox) que reside no templo.

I. Junes Department Store: ponto de encontro para entrar no mundo da televisão.

SAMEGAWA FLOOD PLAIN

Este local também é dividido em duas áreas muito importantes:

• Flood Plain: rua de acesso, aqui há pessoas que darão quests opcionais.

• Riverbed: área do velho pescador. Fale com ele para participar do minigame de pescaria.

DOJIMA RESIDENCE

É a sua casa. Ryotarou e Nanako estão quase todos os dias na área. Você pode fazer o seu almoço, óbvio, na cozinha. Use o quarto para estudar, trabalhar, ler ou simplesmente dormir cedo nas noites de chuva.

Se não criar um dengo por Nanako, cara, você não tem sentimentos!!

GUIA SUPREMO DO INVESTIGADOR ADOLESCENTE

A história de *P4* avança sozinha, mas isso não quer dizer que você só precisa ficar sentado assistindo para depois mostrar um SaveGame completinho para os amigos. É preciso encarar dungeons, solucionar os mistérios e batalhar pelo melhor final. A partir da terceira dungeon, será preciso coletar informações na cidade e entregá-las para Teddie ou Rise (qual deles estiver encarregado da orientação do grupo) para que ele possa levá-lo até o lugar certo. Os chefes secretos ficam disponíveis após o término da dungeon, basta voltar até ela e subir até a sala onde enfrentou o chefe. Como grande parte da graça é solucionar as coisas por si mesmo, use o nos momentos de maior dificuldade e tente usar bastante a cabeça.

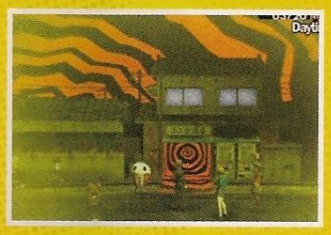
O INÍCIO

1. No início do jogo, você terá de atravessar um corredor cheio de névoa. Avance pelo caminho e abra as portas que encontrar até encarar o primeiro chefe. Ataque da forma que achar melhor, ele é bem fácil.

MISTERY SHOPPING STREET

Disponibilidade: automática
Número de andares: nenhum

2. Não há segredos nesta dungeon. Siga pela rua até encontrar os dois primeiros Shadows; derrote-os e entre na loja de bebidas. Contra o chefe Shadow Yosuke, use a habilidade Zio e fique de olho na sua energia para recuperá-la com itens caso seja necessário.



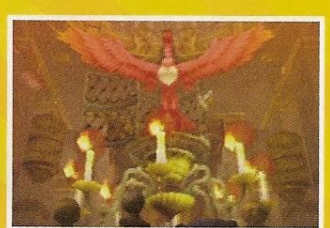
YUKIKO CASTLE

Disponibilidade: automática
Número de andares: 8

3. Será preciso entrar nesta dungeon duas vezes. Na primeira vez, avance e encare Shadow Chie. Você vai voltar para a cidade após a luta. Retorne à dungeon e prossiga até chegar à chefe definitiva. No geral, esta é uma dungeon bastante simples, com inimigos de baixo nível e perfeita para se pegar as manhas do combate.

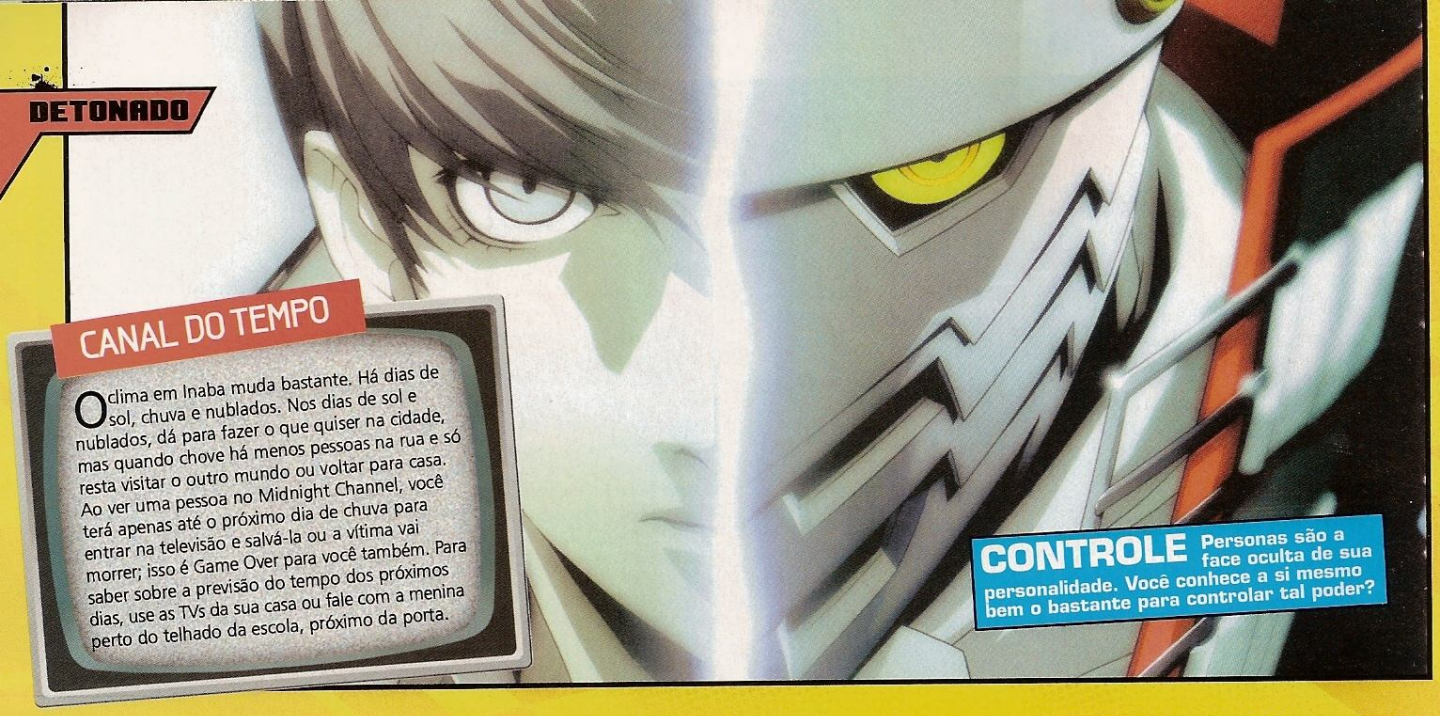
4. Há um corredor circular no castelo e todas as vezes que se aproximar de uma porta será teletransportado para outra parte do corredor. Quando isso acontecer, tente abrir a porta imediatamente atrás de você até conseguir encontrar o subchefe Shadow Chie. No controle de Yosuke, use Garu para derrubá-la e mande ver um All-Out Attack quando isso acontecer. Caso ela use Green Wall, parta para os ataques físicos e não descuide de sua energia.

5. Avenger Knight (subchefe): use Tarunda nos membros do grupo para aumentar sua defesa e Rakunda no inimigo para diminuir a defesa dele. Use muitos ataques físicos e magias; restaure a energia do grupo quando necessário.



6. Shadow Yukiko (segundo chefe): mande Chie atacar com magias de gelo e use ataques físicos com os outros personagens. Quando o chefe evocar o ajudante Charming Prince, use uma magia de gelo para derrubá-lo e aproveite o turno extra que vai ganhar para atacar a chefe.

7. Contrarian King (chefe secreto): use Tarunda na sua equipe e ataque com Rakunda e Dekunda.



CANAL DO TEMPO

O clima em Inaba muda bastante. Há dias de sol, chuva e nublados. Nos dias de sol e nublados, dá para fazer o que quiser na cidade, mas quando chove há menos pessoas na rua e só resta visitar o outro mundo ou voltar para casa. Ao ver uma pessoa no Midnight Channel, você terá apenas até o próximo dia de chuva para entrar na televisão e salvá-la ou a vítima vai morrer; isso é Game Over para você também. Para saber sobre a previsão do tempo dos próximos dias, use as TVs da sua casa ou fale com a menina perto do telhado da escola, próximo da porta.

CONTROLE Personas são a face oculta de sua personalidade. Você conhece a si mesmo bem o bastante para controlar tal poder?

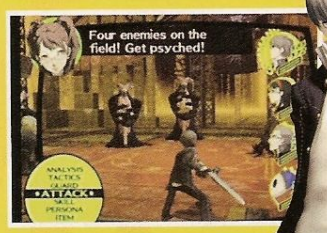
Use seus ataques mais poderosos, porém nunca as magias de fogo. Fique de olho na sua energia, pois alguns ataques causam um belo estrago.

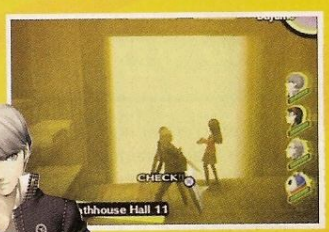
STEAMY BATH HOUSE

Disponibilidade: May 18
Número de Andares: 11

8. Vá até Shopping District, North e fale com a mãe de Kanji, em frente à loja Tatsumi Textiles. Vá até Junes e fale com a moça em frente aos elevadores. Volte à Junes na terça, quinta-feira ou domingo para falar com Naoto. Após isso, volte para a televisão e fale com Teddie.

9. Na dungeon há inimigos que baseiam seus ataques em força física. Traga muitos itens de cura e tenha um persona com magias de cura para dividir esta função entre Yukiko e o protagonista.





10. Daring Gigas (subchefe): ele ataca apenas um personagem por vez, mas bate muito pesado. Gigas não é vulnerável a nenhum elemento em especial, então ataque com o que tiver de mais forte e restaure a energia de quem apanhar.

11. Shadow Kanji (chefe): ele não é vulnerável a nenhum elemento específico, portanto, ataque com magias que atingam alvos múltiplos para neutralizar os ajudantes o mais rápido possível. Sempre que os ajudantes lançarem alguma magia de status positivo no chefe, use Dekaja para remover seu efeito e não descuide da energia do grupo.

12. Intolerant Officer (chefe secreto): apenas use ataques elétricos contra ele e mande ver All-Out Attacks sempre que tiver a chance. Se alguém receber muito dano, recupere-se com itens ou magias.

MARUKYO STRIP TEASE

Disponibilidade: June 24
Número de andares: 11

13. Procure a avó de Rise na frente da loja de tofu no Shopping District, South. Encontre o jornalista em Samegawa Flood Plain e converse com ele. Procure pelo aluno gordinho no segundo andar do Practice Building na escola. Volte ao jornalista em Samegawa Flood Plain e escolha todas as opções da conversa. Encontre Teddie. Os inimigos desta dungeon podem dar algum trabalho caso o grupo esteja fraco. O ideal é passar alguns dias do jogo aqui para evoluir seu grupo todo.

14. Amorous Snake (subchefe): este inimigo reflete ataques físicos e é vulnerável a magias de fogo; aproveite esta fraqueza e também use um All-Out Attack.

15. Shadow Rise (primeiro chefe): ele não é vulnerável a nenhum tipo específico de elemento, então use ataques físicos e as suas melhores magias. Quando você se empolgar e causar muito dano, a vilã vai usar o Supreme Insight e ficará invencível. Apenas espere que a batalha, cedo ou tarde, vai se encerrar sozinha.

16. Shadow Teddie (segundo chefe): ataque com as suas magias mais fortes e não use gelo contra este inimigo de forma alguma. Após receber certa quantia de dano, o chefe vai carregar um ataque bastante poderoso que leva por volta de dois turnos para atacar; aproveite esta brecha e ataque com tudo neste momento, pois há uma chance de quebrar a concentração do inimigo e deixá-lo aberto para um All-Out Attack.

17. Setsuna Children (chefe secreto): use ataques de gelo para derrubá-la e aproveite os All-Out Attacks sempre que puder. Recupere a energia quando for necessário.

VOID QUEST

Disponibilidade: July 27
Número de andares: 10

18. Em Riverbed, fale com Kanji. Volte para Shopping District, South e fale com Ryoutarou perto do ponto de ônibus. No dia seguinte, procure Adachi em Junes e volte ao Shopping District, North para falar com a mulher próxima ao quadro de recados. No dia seguinte, procure pelo aluno loiro em Shopping District, South e consiga uma foto com ele. Vá para dentro da televisão e fale com Rise.

19. Esta dungeon será perigosa caso seu grupo esteja com nível baixo. Mesmo que esteja fortes, aproveite a boa quantidade de experiência ganha com os inimigos da área e passe algum tempo evoluindo seu grupo e personas.

VOCÊ, LEITOR

O protagonista é você. Gostou do seu visual? Escolha o seu nome e se responsabilize pela escolha das ações e falas. Você é o único personagem que pode acessar o Velvet Room e equipar múltiplos personas. O protagonista é uma tela em branco, uma vez que suas habilidades, pontos fortes e fracos dependem dos atributos e Skills.

Infelizmente, *P4* não ensina a lidar com pessoas. Na vida real não aparece um quadro de opções quando você papeia com alguém.

CONTROLE TOTAL

Para controlar os outros personagens nas batalhas, escolha a opção Tactics quando o cursor estiver sobre o Protagonista e surgirá uma lista com os nomes de seus aliados; escolha a opção Direct Commands para cada um deles. Repita a operação sempre que um personagem novo entrar no time.

Controlar as ações do grupo deu maior liberdade na criação de táticas

20. O terceiro andar é composto por pequenas seções em formato de cruz. Sempre que chegar ao fim de um corredor, será transportado para outra seção. Abra o mapa (START) e guie-se para chegar a saída, que está no "topo" do mapa. No sétimo andar, a câmera muda de ângulo em todas as encruzilhadas, mas o seu grupo vai continuar na mesma posição. Abra o mapa para se orientar e siga "subindo" para o ponto mais alto do mapa. Procure pelo subchefe deste andar, pois sem derrotá-lo não dá para abrir a porta que leva ao chefe.

21. Killing Hand & God Hand (subchefe): use fogo contra Killing Hand, vento contra God Hand e, quando ambos estiverem no chão, use um All-Out Attack.

22. Shadow Mitsuo (chefe): primeiro é necessário destruir a "casca" do chefe, que é o boneco que parece vindo de um videogame 8 bits. Ataque com as magias mais fortes, pois ele não é vulnerável a nenhum elemento específico. Assim que o verdadeiro chefe se revelar, mantenha dois personagens atacando e dois curando. Cure o status Fear assim que ele for causado ou a vítima será morta pelo próximo ataque do chefe. Quando o chefe começar a restaurar sua casca, ataque com tudo para evitar que isso aconteça.

23. Runaway Soldier (chefe secreto): ataque com Rakunda e Sukunda e mantenha a pressão com o que tiver de mais forte. Fique de olho em sua energia e mantenha um personagem como encarregado de curar o grupo.

SECRET LABORATORY

Disponibilidade: September 16
Número de andares: 9 subterrâneos

24. Fale com a menina na escola, em frente à Classroom 1-1. Vá ao prédio Practice e fale com uma das alunas no corredor do primeiro andar. Fale com o policial localizado no Shopping District, North (ele só aparece no local às segundas, quartas e sextas-feiras).

25. Encontre Chie em Riverbed. Volte para Shopping District, North, fale com o mesmo policial e com a mulher em frente à Tatsuhime Shrine. Fale com o outro policial em Shopping District, South (terças, quintas-feiras e sábados), escolha a terceira opção e depois a segunda. Volte para dentro da televisão e fale com Rise.

26. Diferentemente das outras dungeons, aqui você vai descer. Há uma porta trancada nos andares iniciais. Desça até o sexto subsolo (B6) e enfrente o subchefe. Vença-o e investigue a sala para encontrar uma chave. Volte ao quarto subsolo (B4) e use a chave na porta trancada que há por lá. Derrote o segundo subchefe para ganhar a segunda chave da dungeon. Esta chave deve ser usada na porta trancada no sexto subsolo para chegar ao chefe final do lugar. Os oponentes aqui são durões e vão chutar a sua bunda se o seu grupo for de franguinhos pouco evoluídos. Ganhe experiência e evolua para não passar vergonha.

27. Overwhelming Giant (subchefe): ele só usa ataques físicos, então equipe um persona que nulifique estes ataques e seja feliz. Tenha um personagem com a magia Mediarama e use-a sempre que o chefe drenar HP demais de alguém. Ataque com tudo e vença.

28. Shadow Naoto (chefe): este inimigo explora as fraquezas dos membros do grupo e ataca com elementos específicos. Por exemplo: ele ataca Chie com fogo para causar mais dano e ganhar um ataque extra. O segredo para vencer é usar o skill Makarakan ou Magic Mirrors. Naoto usa muitos ataques que causam status negativos e removem HP e SP, rebata contra ele para ganhar uma tremenda vantagem.

28. Extreme Weapon (chefe secreto): sua fraqueza é o vento. Use magias deste elemento e abuse de All-Out Attacks sempre que conseguir derrubá-lo (a esta altura você já percebeu o quanto esta técnica é útil, não?).

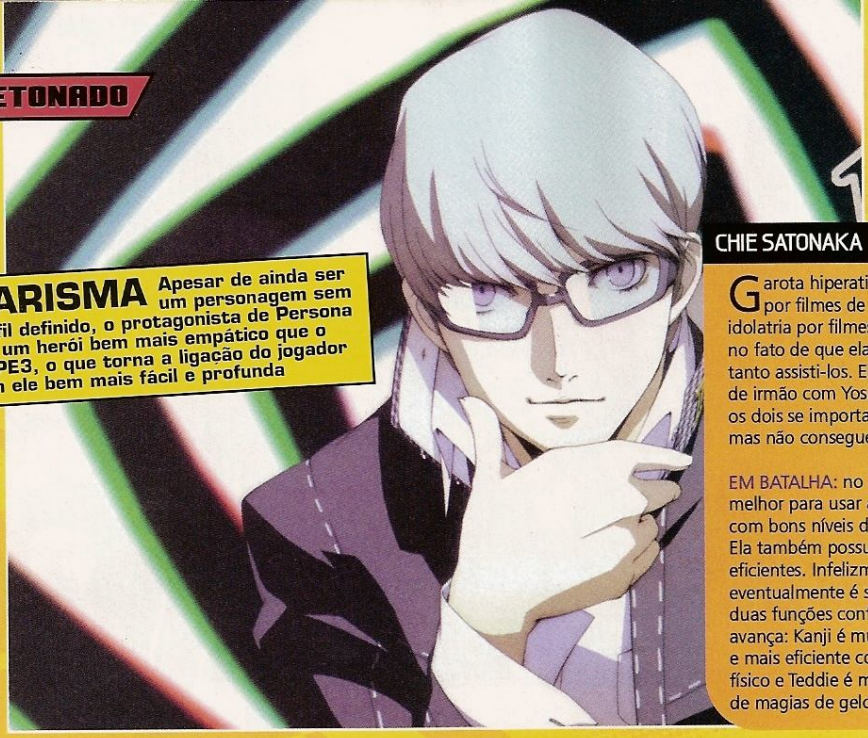
YOSUKE HANAMURA

Filho do gerente da loja Junes e um dos seus primeiros amigos assim que chegar a Inaba. Ele foi o primeiro a decidir investigar o "outro mundo" e descobrir a verdade por trás dos assassinatos. Embora possa ser "mala" e grosseiro de vez em quando, é um amigo fiel e se dedica de corpo e alma a resolver o mistério.

EM BATALHA: é o personagem mais equilibrado do grupo, com bons níveis de força física, agilidade e poder mágico. Não possui nenhuma grande desvantagem, exceto sua vulnerabilidade normal a magias de eletricidade. Yosuke é a segunda melhor opção para montar um grupo equilibrado com um usuário de magia e um atacante forte.

JIRAIYA

Habilidades (em qual nível são habilitadas): Dia, Strike, Garu, Sukukaja (6), Dekaja (10), Sonic Punch (14), Magaru (18), Tentarafoo (23), Garula (29), Diarama (34), Mahagarula (40), Wind Boost (44), Wind Break (49), Garudyne (53), Masukukaja (60), Magarudyne (64), Brave Blade (69), Wind Amp (73).



CARISMA Apesar de ainda ser um personagem sem perfil definido, o protagonista de Persona 4 é um herói bem mais empático que o de PE3, o que torna a ligação do jogador com ele bem mais fácil e profunda

CHIE SATONAKA

Garota hiperativa e fascinada por filmes de artes marciais. Sua idolatria por filmes de kung-fu se mostra no fato de que ela aprendeu a lutar de tanto assisti-los. Ela tem uma relação de irmão com Yosuke, do tipo em que os dois se importam um com o outro, mas não conseguem ficar sem brigar.

EM BATALHA: no início, Chie é a melhor para usar ataques físicos, com bons níveis de força e agilidade. Ela também possui magias de gelo eficientes. Infelizmente, ela eventualmente é substituída nas duas funções conforme a trama avança: Kanji é muito mais forte e mais eficiente como atacante físico e Teddie é melhor no uso de magias de gelo.

HEAVEN PARADISE

Disponibilidade: automático
Número de andares: 10

30. Almighty Balancer (subchefe): a maneira mais fácil de vencer esta luta é usando o Skill Makarakan ou o item Magic Mirror. Com isso, você vai rebater os ataques do chefe e vai viver para rir no final.

31. Kuni no Sagiri (chefe): use Makarakan ou itens para rebater as magias. Vez ou outra, o chefe vai anular tais benefícios, mas é uma oportunidade a mais de atacá-lo. Em um determinado momento, ele vai usar a técnica Quad Coverage para aumentar a força de um de seus elementos: rebata as magias turbinadas dele par causar ainda mais dano. Próximo ao final da batalha, ele começa a controlar seus aliados e, neste momento, é melhor equipar um persona que seja imune a ataques físicos e usar magias fortes contra o inimigo.

No último estágio da batalha, o inimigo usa um ataque que causa dano extremamente elevado, restaure o HP sempre e continue atacando até encerrar a batalha.

32. Indecisive Senior (chefe secreto): ele é imune a ataques físicos, magias de gelo e pode constantemente causar o status Silence, que o impedirá de usar magias. Portanto, tenha a magia Closed ou itens para curar alguém que sofra tal status. Enfrente-o só quando tiver as magias mais fortes (Agidyne, Garudyne, Megidolaon).

O CAMINHO PARA O MELHOR FINAL

33. Não resta mais nada para fazer, só caçar segredos e esperar pelo dia 27 de Novembro (November 27). O grupo será chamado no hospital e, após um evento, você precisa escolher as opções corretas de diálogo para prosseguir e chegar ao melhor final. A ordem das falas a escolher é a seguinte:

1. Wait a second there.
2. We're missing something.
3. Namatame's true feelings.
4. Something's bothering me.
5. We're missing something.
6. Calm the hell down.

34. A não ser que, com tamanha emoção, você tenha tremido e clicou na opção errada, a história prosseguirá rumo ao melhor final. Se a conversa seguir de outra forma, você fará o final ruim, mas ninguém quer isso... Ou quer?

SUZUKA GONGEN

Habilidades (em qual nível são habilitadas): Skewer, Tarukaja, Bufu (7), Skull Cracker (11), Mabufu (14), Rampage (20), Assault Dive (22), Counter (24), Galeslash (29), Bufula (33), Ice Boost (36), Black Spot (38), Counterstrike (43), Heat Drive (46), Power Charge (52), High Counter (61), Flying Somersault (67), God Hand (70), Agneyastra (74).

OS ATRIBUTOS PRINCIPAIS

O protagonista possui cinco atributos principais que podem ser elevados se você desempenhar determinados trabalhos ou atividades. Estes atributos são necessários para a maximização de alguns dos Social Links e criam novas opções de diálogo em alguns momentos da história. Veja a seguir os atributos e a melhor forma de evoluí-los:

KNOWLEDGE [CONHECIMENTO]

Permite tirar notas altas nas provas para ganhar presentes de Nanako e Ryotarou, além de permitir iniciar Social Links de Naoto e Margaret.

Como aumentar:
- Estude em sua escrivaninha durante a noite.
- Estude na biblioteca da escola com algum colega (em dias de chuva, você ganha o dobro de Knowledge).
- Responda corretamente às questões dos professores.
- Coma o Special Ramen no restaurante Aya.
- Leia alguns livros em casa.

DILIGENCE [DETERMINAÇÃO]

Dá melhores resultados nos trabalhos de produção de envelopes e ao trabalhar no hospital, além de ser necessário para iniciar esses trabalhos. O número de vezes que você pode pescar aumenta conforme este atributo evoluir.

Como aumentar:
- Faça parte de algum clube de esportes.
- Coma o Regular Ramen ou Special Ramen no restaurante Aya.
- Encare o trabalho de fazer envelopes.

COURAGE [CORAGEM]

Permite iniciar o Social Link de Ai Ebihara e dá opções de falas.

Como aumentar:
- Trabalhe no hospital à noite.
- Coma certas comidas na geladeira da sua casa.
- Coma o Special Ramen no restaurante Aya.
- Leia alguns livros em casa.
- Derrote os chefes secretos nas dungeons.
- Certas escolhas nos diálogos aumentam este atributo (geralmente as mais ousadas).

EXPRESSION [EXPRESSÃO]

Permite iniciar e dar continuidade aos Social Links de Nanako e Ryotarou.

Como aumentar:
- Faça traduções em casa;
- Responda a determinadas perguntas dos professores.
- Tome parte em algum Cultural Club.
- Leia certos livros em casa.

UNDERSTANDING [COMPREENSÃO]

Este atributo é necessário para iniciar o Social Link de Naoki e Eri.

Como aumentar:
- Participe do trabalho de fazer Origamis.
- Trabalhe na creche.
- Leia determinados livros em sua casa.
- Coma o Special Ramen no restaurante Aya para aumentar este atributo.

O quê? No seu caso aparece um box de opções? Então largue o jogo e procure um psicólogo! É sério!

PESCARIA

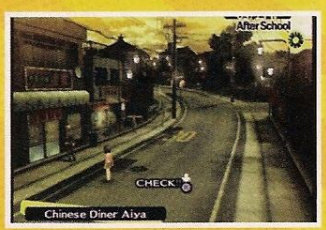
Quando chegar o dia 2 de Maio (May 2), prepare-se para encarar um minigame de pescaria. Para pescar, vá ao rio em Samegawa Flood Plain, fale com o velhinho pescador para receber o equipamento de pesca e iscas (Bait). Deixe a isca na água, espere o peixe morder e aperte ● freneticamente para trazer o peixe para perto da margem, então aperte ■ para pegá-lo. Os peixes podem ser trocados com o velhinho por itens que variam todo mês. Dica: para conseguir iscas, cozinhe em casa (hein!?).

MISTÉRIO Este local é o ponto de partida de sua investigação. Aqui o mistério começa e, se você descobrir a verdade, é onde ele termina. Bote seu instinto de detetive para funcionar para que a história não fique pela metade

MAGATSU INABA

Disponibilidade: December 5 (termine-a até December 30 ou vai assistir ao final ruim)
Número de andares: 3

35. Vá até Shopping District, North e fale com todo mundo (use as duas opções de diálogo com cada um). Siga para Shopping District, South e repita o esquema de falação com todos e use as duas opções de conversa. Vá até Junes e fale com a estudante por lá, então prossiga para Samegawa Flood Plain e fale com todos. Ao terminar a maratona de bate-papo, seu grupo vai automaticamente se encontrar no restaurante Aya. Você, Naoto e Yousuke sairão do restaurante e tentarão descobrir quem é de fato o assassino. Se apontar o nome errado três vezes, verá o final ruim. Caso não consiga descobrir quem é o maldito e precise de uma ajudinha, a identidade do meliante está logo abaixo. Para não estragar a surpresa de ninguém, escrevemos o nome do assassino ao contrário: ihcada urhot. Use a velha técnica do espelho para revelar o segredo.



36. Após confrontar o assassino, você terá acesso à sua dungeon. Ela é bastante labiríntica, portanto consulte o mapa (START) o tempo todo para saber por onde está indo. Quando chegar ao ponto em que não é possível avançar, jogue-se no primeiro buraco que encontrar no chão para cair em uma dungeon paralela. Prossiga até derrotar os subchefes e conseguir o item que abrirá o caminho no local onde não era possível atravessar. Volte para a dungeon anterior (se não encontrar o caminho, use Traestro para voltar à entrada e prossiga pelo caminho que deixou marcado no mapa) e passe pelo local obstruído.

VELVET ROOM

Presença constante na série. Aqui você encontrará Igor, que permitirá criar personas e fazer fusões entre eles para conseguir seres mais poderosos. Neste local também se encontra Margaret, garota que detém o Persona Compendium, livro que lista todos os personas que você conseguir e permite que você evoque-os quando bem entender, bem como registrar aqueles que você evoluiu. O Velvet Room pode ser acessado através da porta azul em Shopping District, South ou pela porta similar no local onde seu grupo se reúne no outro mundo. As fusões especiais (em cruz, pentagonal e hexagonal) ficam disponíveis a partir de 20 de Julho.

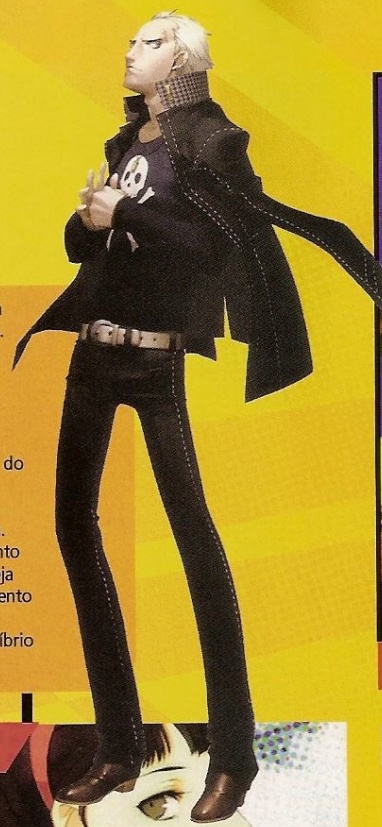
YUKIKO AMAGI

Filha única da família que gerencia o Hotel Amagi, considerado por muitos o maior orgulho da cidade de Inaba. Ela é a melhor amiga de Chie e, inicialmente, parece fechada, mas isso muda conforme ela se sente mais confortável entre os amigos. De fato, passa a se sentir tão solta que tem ataques constantes de riso.

EM BATALHA: possui pouca força física, mas possui a mágica mais potente entre o grupo. Seu elemento é o fogo, o que a torna extremamente ofensiva. Yukiko também possui excelentes magias de cura, o que também a torna a principal curandeira da equipe. Com esses dois atributos e sua natural agilidade, ela é uma das peças mais eficientes do grupo.

AMATERASU

Habilidades: Dia, Agi, Me Patra, Maragi, Media (16), Agilao (21), Recarm (26), Fire Break (30), Diarama (33), Maragion (39), Mediarama (43), Fire Boost (45), Agidyne (51), Diarahan (55), Samarecarm (59), Mediarahan (65), Maragidyne (68), Salvation (74), Fire Amp (76).



KANJI TATSUMI

Delinquente juvenil cuja família cuida de uma loja de tecidos há gerações. Arruaceiro, pavio curto e boca suja, Kanji é, acredite, um sujeito sensível e bastante inseguro, apesar do que sua fachada demonstra.

EM BATALHA: ele é o tanque de guerra do grupo. Bastante agressivo, ele tem alta força física e boa resistência, capaz de causar e aguentar dano como ninguém. Kanji possui algumas magias do elemento Elétrico e, embora seu poder mágico seja mais baixo, elas são um bom complemento ao seu potencial ofensivo. Montar um grupo com Kanji e Yukiko cria um equilíbrio perfeito entre as habilidades dos dois.

Risette é a prova de que enfrentar capetas e monstros é mais fácil que ser famosa no Japão

Os personagens de Persona estudam, combatem demônios e ainda são estilosos

ROKUTEN MAOU

Habilidades: Mazio, Zionga, Rakukaja, Kill Rush, Elec Boost (27), Dead End (34), Cruel Attack (38), Mazionga (40), Mighty Swing (44), Elec Break (48), Ziodyne (54), Vile Assault (58), Matarukaja (60), Maziodyne (67), Primal Force (73), Elec Amp (75).

37. Face of Disorder (subchefe): este chefe é fraco e sempre apela para seus ajudantes. O segredo é usar uma magia que atinja alvos múltiplos para destruir todos os oponentes de uma vez, pois se apenas um inimigo ficar na tela, ele continuará chamando reforços.

38. Giant of Envy (subchefe): o inimigo é fraco contra ataques físicos. Aumente sua força com Power Charge e use ataques como God Hand ou Primal Force.

39. T.A (chefe): ele usa apenas ataques físicos. Use Tetrakan nos membros do grupo e anule os status positivos que o chefe usar em si mesmo e a batalha será extremamente fácil.

40. Ameno Sagiri (chefe): a luta é extremamente longa, portanto, tenha bastante Macca Leaf em seu inventário. Só use magias de cura (Salvation, de preferência) em momentos críticos, pois vai precisar de todo seu SP para atacar o chefe. Use Matarukaja para aumentar a força do grupo, Debilitate no chefe e mande ataques físicos ou magias fortes contra ele. Quando Ameno Sagiri usar a Fog of Confusion, você não poderá atingí-lo com nenhum ataque até a névoa se dissipar. Aproveite este momento para recuperar a energia do grupo. No momento que o chefe usar Mind Charge, ele vai usar várias magias de status em si mesmo e você deve neutralizá-las com Dekunda. Bloqueie logo em seguida, pois ele vai usar um ataque que pode eliminar todo o grupo se não for defendido. Em seguida, continue atacando com tudo que tiver.

O CAMINHO PARA A DUNGEON SECRETA

41. Após derrotar Ameno Sagiri, o calendário vai avançar até o último dia de Março do ano seguinte. Para ter acesso à dungeon secreta, é preciso conversar com todos os personagens com quem você conseguiu maximizar o Social Link.

42. Procure em Junes, em Samegawa Riverbed, na escola,

em frente à sua casa, no Shopping District, Velvet Room e tome o ônibus em Shopping District, South. Muitos estão nos lugares que costumavam ficar aos domingos e dias de folga, enquanto outros estarão nos lugares que costumavam ir com você durante o jogo. Quando tiver falado com todos, o game vai perguntar se você quer ir para casa preparar as malas; responda "No" e vá até Junes novamente.

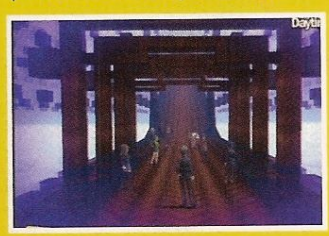
43. Acesse o elevador e quando o jogo perguntar se você quer ir para casa, responda "No" mais uma vez. O jogo irá perguntar se você quer se reunir na praça de alimentação mais uma vez, responda "Yes".

44. Após se reunir com seus amigos e conversar, vá até Samegawa Flood Plain e procure por Nanako e Ryotarou em Riverbed. Converse com eles e vá até o Velvet Room em Shopping District, South. Após conversar com Igor, procure pelo rapaz no posto de gasolina, à esquerda do Velvet Room.

YOMOTSU HIRAKASA

45. Uma vez que acessar esta dungeon, não há mais como voltar para a cidade. No máximo, é possível retornar ao local onde o grupo de reúne no mundo dos Shadows. Esta dungeon não tem segredos, apenas avance até chegar ao chefe final. Neste ponto, é possível criar os personas mais poderosos (Lucifer, Helel e outros), então aproveite que os inimigos da dungeon dão uma boa quantia de experiência e evolua estes personas, voltando à entrada para recuperar SP com a Fox.

46. Neo Minotaurs (subchefe): vilão com bom nível de ataque, porém baixíssima defesa. Use as suas magias mais poderosas para destruí-lo em poucos turnos.



47. Sleeping Table (subchefe): fique atento para curar qualquer membro do grupo que seja atingido pelo status Fear e ataque o oponente com tudo que tiver de mais forte.

48. Izanami (chefe): a vilã conta com magias fortes, mas defesa mediana. Ataque com seus poderes mais fortes e mantenha o HP do grupo alto e não haverá problemas. Quando exaurir a energia dela, apenas ataque-a com golpes normais, pois após quatro turnos, vai rolar uma cena e a luta acabará sozinha.

49. Izanami no Okami (chefe verdadeiro): use Debilitate para diminuir a força da inimiga e repita quando o efeito passar. Escolha um persona com Power Charge e algum ataque físico poderoso, então use as duas habilidades em sequência. Os outros personagens podem usar suas magias mais fortes ou ataques físicos, mas não descuide do HP do grupo (use Macca Leaf, Mediarahan ou Salvation sempre que necessário). Quando alguém sofrer um status negativo (qualquer que seja ele), cure-o imediatamente ou ele será morto pelo próximo ataque da vilã.

50. Assim que eliminar todo HP do monstro, você terá controle sobre o persona Izanagi no Okami: use seu skill Myriad Truths para encerrar a luta de uma vez por todas. Agora chegou a hora de assistir ao final secreto, mas não se acomode: há muitos outros segredos para revelar. Continue a vasculhar o detonado e use as nossas dicas para exaurir todos os segredos de *Persona 4*.

CHEFES EXTRAS... E ABSURDAMENTE CRUÉIS /o\

Após terminar o jogo, salvar o seu progresso e recomeçar usando o SaveGame New Game +, você tem a chance de enfrentar dois chefes opcionais tremendamente poderosos. Apesar de que, se eles são poderosos assim, não são opcionais: a sua honra MANDA destruí-los ou não terá a paz dos guerreiros.

THE REAPER

Ele aparece aleatoriamente ao abrir baús comuns nas dungeons. Se mexer em um destes baús e o game perguntar se você quer mesmo abrir este baú, cara, responda positivamente e deixe para pensar nas consequências depois.

Reaper não é vulnerável a nenhum tipo específico de elemento, portanto, ataque com os poderes mais fortes que tiver. Usar Power Charge e Mind Charge antes de usar ataques físicos ou magias. Usar Debilitate contra o chefe é praticamente obrigatório. Fique de olho no seu HP e tenha um bocado de Macca Leaf, ou pelo menos um persona capaz de usar Mediarahan ou Salvation. Ter Yukiko com nível para usar estas magias é indispensável.

MARGARET

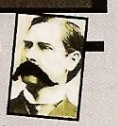
Para enfrentar a chefe mais poderosa do jogo há que cumprir certas condições: A. maximize o Social Link dela; B. siga o caminho para fazer o final secreto (não mate Namatame e descubra quem é o verdadeiro assassino); C. derrote todos os chefes secretos das Dungeons antes de disponibilizar Magatsu Inaba; D. no último dia do jogo, após falar com todos ereceber o presente de Igor no Velvet Room, antes de falar com o rapaz do posto de gasolina, volte a entrar no Velvet Room para receber um convite de Margaret. Suba até o ponto final da dungeon Heaven para encontrá-la.

Ela parece uma mulher comum, mas é extremamente poderosa, tem HP de sobra e, o pior de tudo: se a luta demorar demais, ela vai usar um ataque que causa 9.999 HP de dano em todo o grupo e você não vai nem ter tempo de xingar a mãe dela, pois já vai estar enterrado e com um bando de NPCs chorando a sua volta.

Conforme a energia da vilã diminuir, ela vai mudar o seu padrão de ataque. Veja qual elemento que ela estiver usando e evite atacá-la com o mesmo elemento ou sua magia será absorvida. Use Debilitate e aumente a defesa do seu grupo.

Quando a energia de Margaret chegar à metade, concentre seus ataques mais fortes para causar dano massivo. Se deixá-la com esta quantia de energia por muito tempo, ela usará Morning Star (que pode pulverizar seu grupo) e vai recuperar toda a energia Caso consiga evitar tal combinação, use Power Charge e Mind Charge e ataque com tudo.

Ganhe um bigodão (e um Play 3)



Rapaz (ou moça), nós sofremos um bocado na batalha contra Margaret e certamente perdemos saúde mental no processo, mas valeu a pena: ganhamos bigodes de machões ao alcançar a vitória. Entre no site www.europanet.com.br/p4 e conte para a gente qual maldade você faria com Margaret, a apelona, para merecer um bigode de machão. A frase mais criativa, divertida, relacionada com o universo de *Persona* (e menos pornográfica) vai ganhar um PlayStation 3.

Para participar é OBRIGATÓRIO conferir com atenção todas as regras no regulamento disponível na página da promoção no site. Nós realmente devemos ter perdido a sanidade na batalha para dar um PlayStation 3 tão fácil... Procure por outras promoções nesta edição.

SOCIAL LINK, AMIZADE COM INTERESSE

O Social Link é uma parte importante de *P4* e funciona com eficiência. Toda vez que você se relacionar com alguma pessoa e, com isso, estabelecer um elo social (Social Link), vai ganhar dois pontos em seu Rank – você vai ganhar três pontos se, durante o relacionamento, estiver equipado com uma persona que combine com a Arcana da pessoa com quem se relaciona. Confira a lista completa com as melhores respostas para atingir o Rank máximo. As opções entre aspas são as respostas certas e "FSE" significa que você pode escolher qualquer opção de diálogo.

FOOL
Fale com: Investigation Team. Acessível automaticamente.
Localização: -- --

A evolução é automática e ocorre nas seguintes datas:

Rank 1 (April 17); **Rank 2** (April 30); **Rank 3** (May 18); **Rank 4** (June 6); **Rank 5** (July 10); **Rank 6** (July 10); **Rank 7** (July 27); **Rank 8** (October 6); **Rank 9** (November 6), **Rank10** (December 3).

MAGICIAN
Fale com: Yosuke Hanamura; acessível automaticamente.
Localização: Yasogami High School no Learning Building 2F (aos finais de semana) ou em Junes (nos feriados e domingos).

- **Rank 2:** "It must be tough".
- **Rank 3:** "Hmm, you're looking hairier" e "FSE".
- **Rank 4:** "You're incredible" e "That's the spirit!".
- **Rank 5:** "Of course" e "I will soon"
- **Rank 6:** "No problem" e "You're right".
- **Rank 7:** "Calm down, man..." (diálogo acessível somente com Understanding Lv.3) e qualquer opção na segunda parte do papo.
- **Rank 8:** "FSE".
- **Rank 9:** "Cheer up" e "You're right".
- **Rank 10:** "FSE".

PRIESTESS
Fale com: Yukiko Amagi; acessível direto.
Localização: Yasogami High School no Learning Building 1F (durante a semana) ou Shopping District, South (aos domingos e feriados).

- **Rank 2:** "Going to apply for one?" e "Sounds good".
- **Rank 3:** "Making dinner at the inn?", "Good luck" e "Count me in!" (acessível se tiver Courage Lv.4).

PSICODELIA O confronto final entre os dois deuses que criaram o Japão! Agora sabemos de onde todos aqueles animes de pancadaria tiraram a inspiração.

- **Rank 4:** "Let's Eat!" (acessível só com Courage Lv.3), "There's always next time" e "It was fun";
- **Rank 5:** "What are you trying to start", "FSE".
- **Rank 6:** "Any Improvement?", "Just try your best" e "Cause Yukiko is important to me".
- **Rank 7:** "FSE" e "It's fine";
- **R8:** "FSE", "You looked awesome".
- **R9:** "For everyone", "I really like you".
- **Rank 10:** "FSE".

EMPRESS
Fale com: Margaret; acessível ao obter o atributo Knowledge Lv.3.
Local: Velvet Room.

A evolução ocorre conforme você obtém as fusões de personas exigidas por Margaret. Antes de realizar cada fusão, é imprescindível que as personas tenham os Skills necessárias para chegar ao resultado desejado.

Request 1: Persona Ippon-Datara com a Skill Sukukaja
Necessário: Lv.17
Fusões: Sylph (Sukukaja) + Archangel; ou Ghoul (Lv10 Sukukaja) + Obariyon

Request 2: Persona Matador com a Skill Mahama
Necessário: Lv.24
Fusões: Anzu (Lv.19 Mahama) + Berith; ou Power + Oberon + Saki Mitama

Request 3: faça um Gdon com a Skill Rampage
Necessário: Lv.31
Fusões: Ippon-datara (Lv.21 Rampage) + Matador; ou Ares (Lv.28 Rampage) + Shiisa

Request 4: faça uma Neko-shogun com a skill Bufula
Necessário: Lv. 42 e Cross Fusion disponível (a partir de July 20).
Fusões: King Frost + Hua PO = Kusi Mitana; escolha Cross Fusion e Ara Mitama + Kusi Mitama + Saki Mitama + Nigi Mitama

Request 5: faça um Black Frost com a Skill Auto-Sukukaja
Necessário: Lv.38 e Star Fusion disponível (a partir de July 20)
Jack Frost (Auto-Sukukaja), depois Pyro Jack + Jack Frost (Auto-Sukukaja) + King Frost + Pixie + Ghoul

Request 6: faça um Yatagarusu com a Skill Megido
Necessário: Lv.40
Fusões: Tao Tie (Megido) + Cu Sith = Ares (Megido); depois Ares (Megido) + Black Frost

Request 7: faça um Yatsufusa com a Skill Mediarama
Necessário: Lv.49 e Star Fusion disponível (a partir de July 20).
Fusões: Thoth (Lv. 47 Mediarama) + Orthrus + Makami + Narasimha + Mothman

Request 8: faça uma Ganesha com a Skill Tetrakam
Necessário: Lv.50
Fusões: Decarabia (Tetrakarn) + Cu Chulain

Request 9: faça um Trumpeter com a Skill Mind Charge
Necessário: Lv.67
Fusões: Matador + White Rider + Daisoujou + Pabilsag + Taown + Taotie (Lv. 38 Mind Charge)

EMPEROR
Fale com: Kanji Tatsumi. Após June 9, vá ao Learning Building 2F na escola e fale com a mulher perto da escada, depois com Kanji

COZINHANDO EM CASA

Algumas noites, ao chegar da escola, Nanako avisa que fez compras. Vá à geladeira para preparar seu almoço para o dia seguinte. Após cozinhar, escolha a melhor forma de terminar o preparo da refeição. No dia seguinte, escolha um amigo (aqueles cujo Social Link estiver disponível) para almoçar com você. Se ele gostar da comida, aumentará o seu relacionamento e o seu Social Link evoluirá mais rápido. Salve o game antes de iniciar o preparo da refeição e, se o seu amigo não gostar da comida, carregue e tente de novo.

RESPOSTAS PARA AS PERGUNTAS EM SALA

De vez em quando, os professores vão testar seus conhecimentos em sala. Acerte as respostas para receber um aumento em seu Knowledge e, vez ou outra, melhorar seu relacionamento com os colegas. Para facilitar sua vida, aqui vão as respostas das perguntas feitas em sala de aula e as respectivas datas. As questões da semana de prova normalmente são as mesmas feitas em aula, portanto, basta olhar este guia quando a hora chegar.

14/04 – When Jesus was born.
20/04 – Millennium
23/04 – They were by riverside
25/04 – 8:00 AM
26/04 – It's a Perfect Number
30/04 – Mt. Olympus
07/05 – Ionize
26/05 – Sacred Carvings
08/06 – From the play "Hamlet"
13/06 – Anaerobics
15/06 – To hang
20/06 – Socrates
27/06 – Hatred and Jealously
30/06 – Pis Pis River
04/07 – Inductive Reasoning
07/07 – Kakinomoto no Hitomaro
13/07 – It takes time
14/07 – Civil Dawn
15/07 – No. It's not possible
16/07 – Insect Repellant
01/09 – 1900
05/09 – Sardine
20/09 – Centenarians
28/09 – Hyperbole
04/10 – 0,5
05/10 – The green pigment ages
08/10 – Teacher
11/10 – His Height
12/10 – Two Yen
13/10 – It speeds up their growth
01/11 – Your back to your shoulders
04/11 – It excretes toxins
07/11 – The South Pole
11/11 – Koch
17/11 – A gamble
22/11 – Patagonian Ice Field
24/11 – Six
25/11 – It's the last chance
26/11 – X'Mas

KANZEON

Habilidades: Hi-Analyze, Third Eye (43), HP Healing Wave (63), Certain Escape (72), Relaxing Wave (77), Treasure Radar (Social Link 3), Enemy Radar (Social Link 6), Weakness Scan (Social Link 10).

RISE KUJIKAWA

Rise é uma "Idol" (adolescente que se torna famosa na televisão japonesa devido à sua boa aparência) em ascenção, particularmente conhecida por seus comerciais de produtos dietéticos. Cansada da vida irreal que levava no meio do entretenimento e exausta por causa da sufocante rotina da vida artística, Rise voltou à sua cidade natal de Inaba para tentar viver pacificamente com sua avó e poder ser ela mesma. Quando abandona a personalidade que a imprensa criou, Rise se apega rapidamente ao grupo, especialmente ao protagonista.

EM BATALHA: Rise não pode ser usada como personagem nas batalhas, mas ela oferece suporte permanente ao grupo. Embora não lute, ela ganha Level como os outros e recebe habilidades de suporte úteis conforme evolui. A maior vantagem de Rise é a capacidade de analisar os inimigos (aperte L1 durante as batalhas) e revelar os seus pontos fracos.

Se a sua mãe entrar no quarto na hora que o persona Mara estiver na tela, ela vai te deserdar! Depois não diga que não avisamos.

e escolha a primeira opção.
Localização: Yasogami High School no Practice Building 1F (durante a semana) ou Shopping District, North (feriados e domingos).

- **Rank 2:** "You just need to change".
- **Rank 3:** "FSE".
- **Rank 4:** "Plenty", "I'll go with you" e "You're giving him a new one?".
- **R5:** "FSE", "It was pretty amazing".
- **Rank 6:** "FSE".
- **Rank 7:** "FSE".
- **Rank 8:** "Kanji didn't do anything", "It's a misunderstanding" e "Believe it!" (só com Communication Lv4).
- **Rank 9:** "How was it?" e "Good for you", Rank 10: automático.

JUSTICE
Fale com: Nanako Dojima. Acessível automaticamente. **Localização:** Dojima Residence, apenas durante a noite.

- **Rank 2:** "Go ahead and ask"; depois "That's right" ou "Nope", se você escolheu esta última opção, escolha a opção extra "I have you".
- **Rank 3:** "I'll go buy some" ou "Lets go buy some together"; depois "It's not Nanako's fault" (Expression Lv. 3).
- **Rank 4:** "Is there anything else?", "They go to heaven", "I don't know" e "He's protecting you".
- **Rank 5:** "A person you love a lot", "Did he say that?" e "Listen to her talk" (só com Understanding Lv.5).
- **R6:** "Promise" e "Let's ask together".
- **Rank 7:** "FSE", "FSE", "Let's go home" e "FSE".
- **Rank 8:** "Nothing you can do now", "He's lonely, too" ou "Because you're lonely".
- **Rank 9:** "Spend time with Nanako", "Sure thing" e "Let's do it".

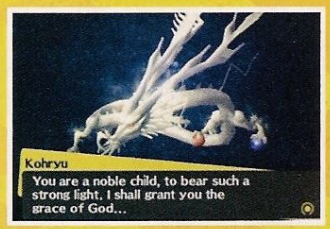
LOVERS
Fale com: Rise Kujikawa. Acessível automaticamente. **Localização:** Yasogami High School no Practice Building 1F (durante a semana) ou Shopping District, South (feriados e domingos).

- **Rank 2:** "Just order takeout".
- **R3:** "What are you looking for?".
- **Rank 4:** "Grab her hand and run", "Go along with her" e "I don't mind".
- **R5:** "All the time" e "I don't know".
- **R6:** "Give it to hear yourself", "He's worried about you", "Having second thoughts?" e "If you're serious...".
- **Rank 7:** "She's cute, huh?", "I'm happy" e "FSE".
- **R8:** "Cry all you want" e "Hold her".
- **Rank 9:** "Risette' is Rise, too".
- **Rank 10:** "You want to see?".

CHARIOT
Fale com: Chie Satonaka. Acessível automaticamente. **Localização:** telhado da escola (School Rooftop) e Shopping District, North (feriados e domingos).

- **Rank 2:** "Right" e "I'm cool with it".
- **Rank 3:** "It's Cute" (acessível apenas com Courage Lv. 3).
- **Rank 4:** "Quit bragging on her" (Courage Lv. 3), "Hold Chie's hand".
- **Rank 5:** "Looks delicious" ou "You look so happy", "I'll look out for her" ou "I worry more for you".
- **Rank 6:** "Exactly" e "Of course".
- **Rank 7:** "FSE" e "It's no trouble".
- **Rank 8:** "That's the first step".
- **R9:** "FSE", "You protected that kid", "Will you be my girlfriend".
- **Rank 10:** "FSE".

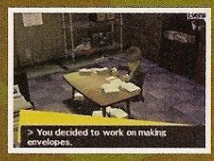
HIEROPHANT
Fale com: Ryoutarou Dojima. Disponível após May 6. A aparição de Dojima depende se você terminar a Dungeon ou não. Quando ele estiver acessível, não será possível acessar o Social Link de Nanako. **Localização:** Dojima Residence, apenas durante a noite.



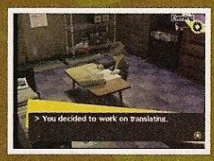
- **Rank 2:** "Working", "Tell me about yourself" e "That's stretching it" (só com Expression Lv.2).
- **Rank 3:** "FSE", "Fit or not, you're family" ou "I don't get it".
- **Rank 4:** "With cream" e "You don't have to do that" (opções acessíveis somente com Expression Lv.3).
- **Rank 5:** "Can I help?", "Are you okay?" ou "But Nanako...".
- **R6:** "Then let's go outside" e "FSE".
- **Rank 7:** "This is more important?.

TRABALHOS TEMPORÁRIOS

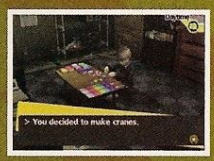
Vida de estudante é só dinheiro. Dinheiro nunca é demais e seus atributos precisam ser evoluídos, por isso, você pode encarar alguns bicos de meio período após as aulas. Para se candidatar aos trabalhos, procure o quadro de recados na parte norte do Shopping District (perto do restaurante Aya) e veja o que está disponível. Alguns bicos podem ser feitos em casa, na mesinha de centro do quarto, outros exigem que você saia à noite em determinados dias da semana (nestes casos, é preciso tomar um ônibus na área sul do Shopping District). A quantidade do pagamento em dinheiro depende de quanto o atributo relacionado ao trabalho estiver desenvolvido. Os bicos disponíveis são:



CONSTRUTOR DE ENVELOPES (Envelope Constructor)
Disponível a partir do dia April 23 (23 de abril). Pode ser feito no seu quarto.

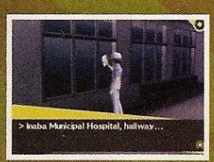


TRADUTOR (Translator)
Disponível a partir do dia April 23 (23 de abril). Pode ser feito no seu quarto.

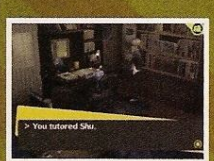


DOBRADOR DE ORIGAMI (Origami Crane Folder)
Disponível a partir do dia April 23 (23 de abril). Pode ser feito no seu quarto.

ASSISTENTE DE CRECHE (Assistant Day Care Caretaker)
Disponível a partir do dia April 23 (23 de abril). Para chegar ao local, tome o ônibus em Shopping District (as segundas, sextas-feiras e sábados; só quando não estiver chovendo. Requer bom nível de Understanding.)



FAXINEIRO DO HOSPITAL (Hospital Janitor)
Disponível a partir do dia May 2 (2 de maio). Saia as quartas, quinta e sextas-feiras a noite para trabalhar.



PROFESSOR PARTICULAR (Tutor)
Disponível a partir do dia May 2 (2 de maio). Tome o ônibus na parte sul de Shopping District ou saia de casa à noite nas terças, quintas-feiras e sábados.

DESTINO Naoto descende de uma família que sempre se envolveu com mistérios sobrenaturais e o protagonista está destinado a viver entre dois mundos. Tem gente que nasce destinada a grandiosidade.

POSTURA Muito bem, todos em pé! Em fileira, isso mesmo! Os humanos na frente e os personas atrás! Perfeito! Todo mundo parado agora! Essa foto vai ficar ótima, talvez dê pra usar na capa do manual do jogo

GRANDES PERSONAS

Há dois tipos de personas: comuns e raros. Os comuns são adquiridos com diversos tipos diferentes de fusão no Velvet Room. O Hell Biker pode surgir com pelo menos 30 fusões diferentes. Já os raros costumam surgir apenas com fórmulas específicas que precisam ser descobertas ou por meio da fusão de personas de altíssimo nível. Normalmente, são seres que só podem ser criados após conseguir todos os níveis de um Social Link. Para facilitar sua vida, aqui vão algumas fórmulas para criar os personas mais poderosos e o Social Link que precisa ser elevado para isso (descrito entre parênteses).

- **Loki (Fool):** Ishtar + Vasuki + Shiki Ouji
- **Mada (Magician):** Yurlungur + Atavaka
- **Scathach (Priestess):** Odin + Arahabaki
- **Isis (Empress):** Sparna + Mara + Hachiman
- **Odin (Emperor):** Mara + Belial
- **Kohryu (Hierophant):** Byakko + Suzaku + Seiryu + Genbu
- **Ishtar (Lovers):** Uriel + Michael
- **Futsynushi (Chariot):** Atavaka + Triglav + Kin-Ki + Ares + Neko Shogun
- **Sraosha (Justice):** Vasuki + Belial
- **Ongyo-Ki (Hermit):** Kin-Ki + Sui-Ki + Fuu-Ki + Oni
- **Norn (Fortune):** Clotho + Lachesis + Atropos
- **Zaou Gongen (Strenght):** Daisoujou + Horus
- **Attis (Hanged):** Uriel + Sparna + Baal Zebul
- **Makahala (Death):** Nebiros + Belial
- **Vishnu (Temperance):** Sparna + Nebiros
- **Beelzebub (Devil):** Belial + Belphegor + Baal Zebul + Seth + Mot + Pazuzu
- **Shiva (Tower):** Rangda + Barong
- **Helel (Star):** Mada + Kohryu + Baal Zebul + Atavaka + Masakado + Loki + Vasuki + Attis
- **Sandalphon (Moon):** Helel + Sraosha
- **Asura (Sun):** Mada + Attis
- **Lucifer (Judgement):** Ananta + Michael + Metatron + Satan + Trumpeter + Anubis
- **Izanagi no Okami (só com New Game + feito com o verdadeiro final):** Izanagi + Sandman + Nata + Taishi + Girihmekala + Norn + Okuninushi + Orthrus + Kartikeya + Mithra + Tzitzimitl + Cu Chulainn + Legion

- **Rank 8:** "Want some coffee?" e "Because you're a coward" (opção acessível com Courage Lv. 5).
- **Rank 9:** "It was fun" e "Was it hard?".
- **Rank 10:** "Thank you" ou "My name? That's okay", "FSE".

HERMIT

Fale com: Fox.
Acessível após May 5.
Localização: Shrine, Shopping District, North.

A evolução ocorre conforme você completa as metas destacadas por Fox (confira a lista de Quests). Uma vez ativo, fale com Fox para recuperar o SP do grupo, mas prepare-se para gastar uma grana.

FORTUNE

Fale com: Naoto Shirogane. A partir de October 21, tendo os atributos Courage e Knowledge no máximo, fale com Naoto e vá ao Shopping District, North falar com o homem de preto. Fale com Naoto na escola.
Localização: Yasogami High School no Learning Building 1F (durante a semana) ou no Samegawa Flood Plain (feriados e domingos).

- **Rank 2:** "That's no fun", "FSE" e "Remember the card...?".
- **Rank 3:** "A challenge for a duel?" e "FSE".
- **Rank 4:** "That 'card' again?", "FSE" e "Let's catch him together"
- **Rank 5:** "Burn it" (acessível quando Nanako não estiver bem), "A mailbox", "Good, you got it back".
- **Rank6:** "Let's do it", "Because we looked 'close" ou "Because I looked useless", "The phrasing is suspicious" e "Your gender doesn't matter".
- **Rank 7:** "Check the other cards again?" e "Don't be afraid".
- **Rank 8:** "I feel kinda sad" e "Protect Naoto".
- **Rank 9:** "Somewhere high" e "Throwing things away?".
- **Rank 10:** "FSE".

STRENGHT

Fale com: Kou Ichijou e Daisuke Nagase. Disponível a partir de April 19. Visite a Faculty Office na escola e fale com Mr. Morooka sobre clubes esportivos. Vá ao Sport Club e escolha entre Basketball Club (Kou) e Soccer Club (Daisuke). **Localização:** Yasogami High, do lado direito da Learning Building 1F.

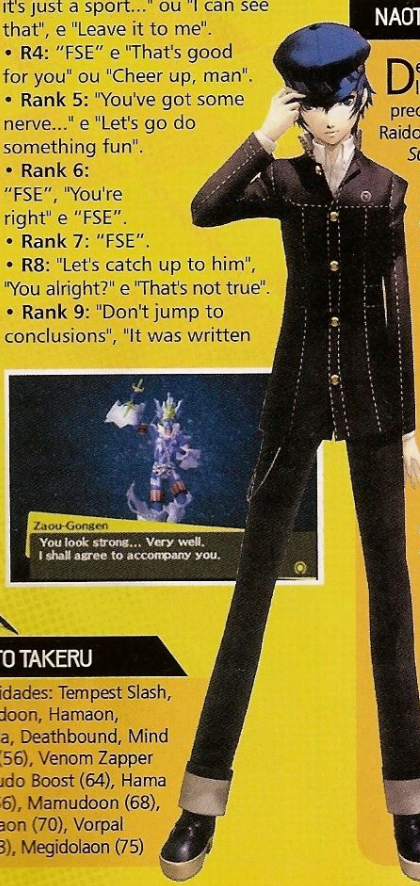
Basketball Club
- **R2:** "Junes", "I'm jealous" e "FSE".
- **Rank 3:** "Just tell me how", "But it's just a sport..." ou "I can see that", e "Leave it to me".
- **R4:** "FSE" e "That's good for you" ou "Cheer up, man".
- **Rank 5:** "You've got some nerve..." e "Let's go do something fun".
- **Rank 6:** "FSE", "You're right" e "FSE".
- **Rank 7:** "FSE".
- **R8:** "Let's catch up to him", "You alright?" e "That's not true".
- **Rank 9:** "Don't jump to conclusions", "It was written recently?" e "FSE".
- **Rank 10:** "FSE".

Soccer Club
- **R2:** "FSE" e "Thanks for the help".
- **Rank 3:** automático.
- **Rank 4:** "Right on".
- **R5:** "I'm just getting warmed up"
- **Rank 6:** "Anything for you guys" (só com Undestanding Lv.4).
- **Rank7:** "FSE", "Sounds good", "Could be", "We've got a problem" e "Count me in".
- **Rank 8:** "Stop them", "FSE" e "That's his charm".
- **R9:** "Could be" ou "I don't know.
- **Rank 10:** automático.

HANGMAN

Fale com: Naoki Konishi. Disponível a partir de June 8. Após uma cena com Naoki, fale com ela na Learning Building e repita no dia seguinte (fale com ela três vezes).
Localização: Yasogami High School no Learning Building 1F (durante a semana) ou no fim do caminho perto da Liquor Store no Shopping District, North (nos feriados).

- **Rank 2:** "Tired of the food?" e "Making your parents happy" ou "I don't know".
- **Rank 3:** "Tell your own tale of failure", "I'll go tell them off" (necessário Courage Lv.4)" ou "You're not saying anything?" (necessário Expression Lv.4).
- **Rank 4:** "Talk back to the lady" e "It's not your fault".



NAOTO SHIROGANE

Descendente de uma longa linhagem de detetives (mais precisamente, seu ancestral é Raidou Kuzunoha, da série *Devil Summoner*). Graças à sua mente prodigiosa, recebeu um convite da polícia para ajudar na resolução dos mistérios. Embora possua um semblante frio, mente lógica e aparente ter pouco interesse em algo que não seja a investigação, há muito mais por baixo de sua aparência do que o grupo pode perceber inicialmente.

EM BATALHA: habilidades equilibradas, com boa força, poder mágico e agilidade. Suas magias, no entanto, são uma decepção e uma benção, sendo dos elementos luz, trevas e supremo. Embora as magias Supremas sejam bastante fortes e não possam ser evitadas ou bloqueadas, as magias de luz e trevas dependem de sorte para funcionarem contra quem não possua vulnerabilidade contra tais elementos. Naoto funciona muito bem como complemento ao grupo.

YAMATO TAKERU

Habilidades: Tempest Slash, Mudoon, Hamaon, Megidola, Deathbound, Mind Charge (56), Venom Zapper (58), Mudo Boost (64), Hama Boost (66), Mamudoon (68), Mahamaon (70), Vorpal Blade (73), Megidolaon (75)

É interessante ver que a loja de armas também vende leques. Isso prova que no Japão qualquer coisa pode ser usada como arma

NEW GAME +

Você, um jogador experiente, sabe que "New Game +" é o tradicional SaveGame adquirido em alguns jogos para recomeçar a partida com algumas vantagens. Pois bem, *P4* oferece um New Game + caprichado com muitas vantagens. Basta terminar o jogo, esperar passar os créditos, salvar e carregar o save para recomeçar com estas mamatas:

- Todo dinheiro que você tinha ao terminar o jogo;
- Todos os personas que você conseguiu na aventura;
- Itens conseguidos com a maximização dos Social Links (eles permitem criar os personas mais poderosos);
- Os cinco atributos principais no mesmo nível que estavam quando o jogo foi terminado;
- Possibilidade de evocar qualquer persona, independente do nível do protagonista;
- Poder suficiente para criar o persona Izanagi no Okami (só para quem fizer o final secreto);
- Chance de enfrentar dois chefes extras tremendamente poderosos.

- **Rank 5:** "That's a good idea" e "You've got other choices"
- **Rank 6:** "I wouldn't have, either", "You're not the only one"
- **Rank 7:** "I don't mind" e "Take action"
- **Rank 8:** "They're trying to be kind" e "We can't just ignore you"
- **Rank 9:** "People are different", "Live for her sake" e "Just let it all out, Naoki",
- **Rank 10:** "I didn't do anything".

DEATH

Fale com: Hisano Kuroda. Acessível ao obter Devil Lv.4. Ocorrerá um evento com Hisano e você o encontra na Flood Plain. **Localização:** Flood Plain (aos domingos e feriados).

- **Rank 2:** "FSE".
- **R3:** "FSE", "I'm jealous" e "FSE".
- **Rank 4:** "FSE".
- **Rank 5:** "FSE", "Talk about school" ou "Talk about girls", "FSE".
- **Rank 6:** "FSE" e "Letters? How inconvenient" (para acessar o rank seguinte, fale com o velho perto da loja Daidara Metalworks).
- **Rank 7:** "FSE" (para acessar o rank seguinte, fale com o velho próximo da Daidara Metalworks).
- **Rank 8:** "FSE".• **Rank 9:** "FSE".
- **Rank 10:** "FSE".

TEMPERANCE

Fale com: Eri Minami. Disponível a partir de May 2, faça o trabalho de babá duas vezes. **Localização:** use o ponto de ônibus no Shopping District, South e escolha a opção Day Care.

- **Rank 2:** "I hate kids" e "FSE"
- **Rank 3:** "I don't know" e "FSE"
- **Rank 3:** "FSE"
- **Rank 4:** "FSE", "You're right...", "Just let it go" e "FSE".
- **Rank 5:** "Just apologize, Yuuta" e "She doesn't hate you".
- **Rank 6:** "Why not?", "Have you asked to watch it?", "No problem" e "Featherman R".
- **Rank 7:** "I might have", "Just be a good boy", "You're both afraid" e "That's not true".
- **Rank 8:** "I'm a day care assistant" e "Grades aren't a factor".
- **Rank 9:** "I'm fine", Don't sweat it", "You're a doting parent now", It's never too late".
- **Rank 10:** "It's for the best".

DEVIL

Fale com: Sayoko Uehara. A partir de May 2, trabalhe como faxineiro do Hospital (Hospital Janitor) duas vezes. **Localização:** use o ponto de ônibus (Bus Stop) no Shopping District, South e escolha a opção Part-time Janitor.

- **Rank 2:** "What do you mean?" ou "I'm not interested".
- **Rank 3:** "For the money", "I do" ou "Right in front of me", e "Stop it!".
- **Rank 4:** "FSE".
- **Rank 5:** "It's like a soap opera", "FSE" e "Comfort her" (necessário Understanding Lv.5).
- **Rank 6:** "Did something happen?", "Don't blame yourself", "Say something to her".
- **Rank 7:** "Hang in there".
- **Rank 8:** automático.
- **Rank 9:** "Is there an emergency?", "Overworking, I hear?", "Don't do it all yourself" e "You're running away"
- **Rank 10:** "FSE".

TOWER

Fale com: Shuu Nakajima. Disponível a partir de May 2, faça o trabalho de tutor duas vezes. **Localização:** use o ponto de ônibus no Shopping District, South e escolha a opção Tutor.

- **Rank 2:** "Of course", "Sure I do" e "I'll stay and help you".
- **Rank 3:** "It's boring" e "Well, it is the countryside".
- **Rank 4:** "That's just how it is", "You're not the only one!".
- **Rank 5:** "No, there isn't", "Leave it to me" e "FSE".
- **R6:** "FSE", "FSE" e "That's not it".
- **Rank 7:** "FSE" e "What I like in a girl is...".
- **Rank 8:** "This guy", "FSE" e "Cheer him up"
- **Rank 9:** "FSE", "FSE", "Cake", "FSE".
- **Rank 10:** "I'm proud of you".

STAR

Fale com: Teddie. Acessível automaticamente. Localização: -- --

A evolução é automática e as escolhas feitas não afetam negativamente o desempenho.

- **R2:** complete Marukyu Striptease.

TEDDIE

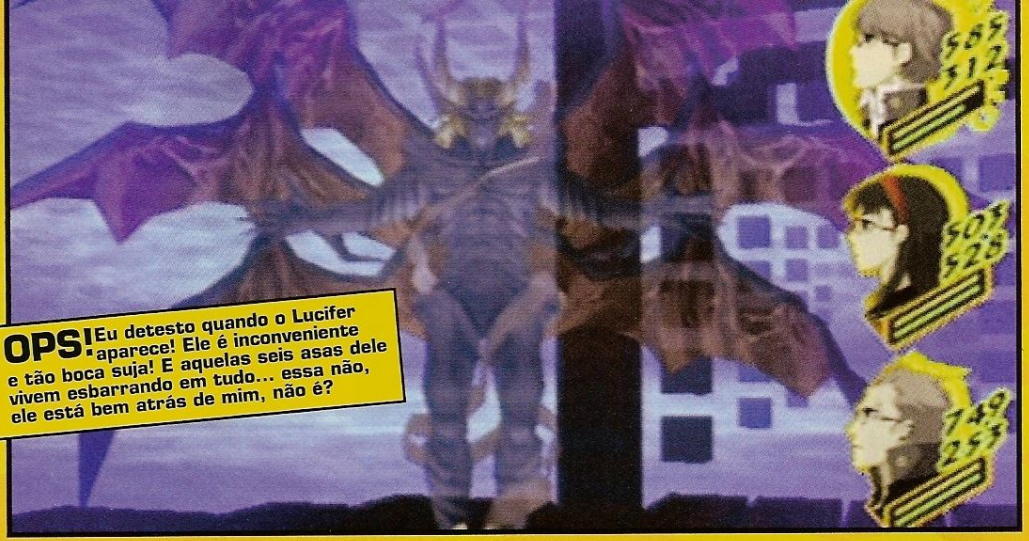
Misterioso ser que o grupo conhece "do outro lado" ao entrar na televisão pela primeira vez. Ele sempre viveu sozinho em seu mundo, mas começou a se questionar sobre sua própria existência quando conheceu o protagonista e seus amigos. Teddie é extremamente ingênuo e afetuoso e certamente um dos maiores aliados que os heróis fazem em sua aventura.

EM BATALHA: é um dos personagens mais eficientes. Possui alto poder de ataque (não tão alto quanto Kanji) e ótimo poder mágico, o que o torna eficiente no uso de magias de gelo. Com estas duas vantagens, Teddie é um dos melhores personagens para se manter em seu grupo permanente. Uma vantagem extra que ele possui é a magia Traesto, que permite ao grupo escapar de uma dungeon a qualquer momento, útil para fugir de apertos ou em todos momentos que você esteja evoluindo o seu grupo.

ATENÇÃO Não importa o que todos aqueles programas sobre a natureza digam, rochas mascaradas que ficam acenando nunca serão suas amigas! Nem pense em levar uma pra casa.

KAMUI

Habilidades: Mediarama, Bufula, Energy Shower, Traesto (36), Mabufula (38), Ice Boost (40), Matarukaja (42), Ice Break (44), Diarahan (49), Bufudyne (54), Marakukaja (58), Amrita (61), Samarecarm (63), Mabufudyne (67), Mediarahan (70), Ice Amp (72).



OPS! Eu detesto quando o Lucifer aparece! Ele é inconveniente e tão boca suja! E aquelas seis asas dele vivem esbarrando em tudo... essa não, ele está bem atrás de mim, não é?

- **Rank 3:** evento em July 26.
- **Rank 4:** complete a Void Quest.
- **Rank 5:** evento em September 8.
- **Rank 6:** evento em October 7.
- **Rank 7:** evento on October 11.
- **Rank 8:** evento em October 30.
- **R9:** complete o Heaven Paradise.
- **Rank10:** evento em December 5.

MOON
Fale com: Ai Ebihara. Acessível ao obter os atributos Strenght Lv.4 e Courage Lv.3. Aceite o convite de Ai para sair. **Localização:** Yasogami High School no Learning Building 1F.

- **Rank 2:** "We'll have to come back", "Buy it yourself" e "FSE".
- **R3:** "Let's just chill", "Not exactly..." e "You coulda talked to him..."
- **R4:** "FSE", "Did you hear them?"
- **Rank 5:** "You're welcome", "Have a little confidence" ou ".....", e "No problem" (para o rank seguinte, fale com Kou Ichijou e descubra qual tipo de garota ele gosta)
- **Rank 6:** "Try to calm down", "You're still young" e "I'll be your boyfriend"
- **Rank 7:** "Sexy clothes", "Yep" e "Of course you are".
- **R8:** "Of course..." e "Naturally...".
- **Rank 9:** "Why?", "That's not true", "I'm not going anywhere" e "Sure".
- **Rank 10:** "Of course I will".

SUN
Fale com: Yumi Ozawa, Ayane Matsunaga. A partir de April 25.
Localização: Yasogami High School no Practice Corridor (Drama Club) ou no Learning Corridor (Music Club).

Drama Club
- **Rank 2:** "FSE", "FSE" e "I'll give it my all!".
- **Rank 3:** "FSE".
- **Rank 4:** "No", "Is something wrong?" e "I can't forget".
- **Rank 5:** "Just passing by", "It must've been tought", "Take care of yourself, too" e "Yes, I do".
- **Rank 6:** "How is your mom?" e "It's just bad luck".
- **Rank 7:** "He's a kind father".
- **Rank 8:** "Comfort her".
- **R9:** "What's wrong?", "Hold her close", "Take your time and think".
- **Rank 10:** "Hug her" e "I haven't even begun".

Music Club
- **Rank 2:** "You do have talent" (Understanding Lv.2) e "FSE"
- **Rank 3:** "Forget about it today", "You don't want to go?" e "That's a great attitude".
- **Rank 4:** "Why don't you give up?" (Courage Lv.3), "Alright, follow me"; "No, you're not" (Understanding Lv.3).
- **Rank 5:** "Talk to her" e "It's okay to mess up" (Understanding Lv. 3).
- **Rank 6:** automático.
- **Rank 7:** "Stick up for Ayane" e "Hold her".
- **R8:** "Reveal your feelings for her".
- **Rank 9 e 10:** automáticos.

JUDGEMENT
Fale com: Truth Seekers. Acessível automaticamente ao escolher o caminho para o final Normal.
Localização: -- --

A evolução é automática, exceto por alguns eventos, e ocorre nas seguintes datas:

- **Rank 1:** evento em December 3.
- **Rank 2 e 3:** evento em December 4.
- **Rank 4 e 5:** evento em December 5.
- **Rank 6:** evento em December 6.
- **Rank 7 e 8:** evento em December 7.
- **R9 e 10:** evento em December 16.

LISTA DE QUESTS

Em *Persona 4*, as Quests surgem na forma de favores feitos para os NPCs (personagens não-controláveis) ou na aquisição de itens, o que pode tornar algumas bastante fáceis e outras complicadas – no caso da aquisição de itens com inimigos, estes só deixarão os itens se você estiver sob a condição da Quest correspondente. Listamos as Quests por ordem de disponibilidade.

1. RIDDLE MASTER
- **Onde:** no terceiro andar da Yasogami High School. Fale com Funky Student e aceite seu desafio.
- **Disponibilidade:** April 18
- **Solução:** escolha a primeira opção e depois a segunda (se errar, fale com o estudante no dia seguinte.

2. THE GIRL ON THE ROOFTOP
- **Onde:** Classroom 2-2. Fale com um estudante que quer saber sobre a garota do telhado (Rooftop) da escola.
- **Disponibilidade:** April 25
- **Solução:** fale com a garota no telhado uma vez por dia (durante três dias) e escolha sempre a segunda opção.

3. ANGEL STATUE
- **Onde:** Classroom 2-2. Fale com as garotas até encontrar a Timid Female Student. Ela pedirá uma Angel Statue.
- **Disponibilidade:** May 2
- **Solução:** obtido com o inimigo Avenger Knight, no Yukiko Castle 6-7F.

4. DEMON STATUE
- **Onde:** segundo andar da Classroom Building. Fale com Shady Student e ele vai pedir uma Demon Statue.
- **Disponibilidade:** May 2
- **Solução:** obtido com o inimigo Magical Magus, em Yukiko Castle 6-7F.

5. RITZ WIRE
- **Onde:** primeiro andar do Practicing Building. Fale com o estudante perto da Science Room e procure o Ritz Wire.
- **Disponibilidade:** May 2
- **Solução:** o item está com o inimigo Heat Balancer, em Yukiko Castle 6-7F.

6. MORI RANMARU SHOCHU
- **Onde:** Samegawa Flood Plain. Fale com o homem e ajude-o a encontrar o vinho Mori Ranmaru.
- **Disponibilidade:** May 2
- **Solução:** procure e examine os barris em Twisted Shopping District.

Encontre-se com a mesma garota dez vezes seguidas e ela vai se apaixonar por você. Em *Persona 4* é assim, já na vida real...

7. I WISH FOR LOVE
• **Onde:** após encontrar Fox pela primeira vez, revisite-a no Shrine.
• **Disponibilidade:** May 6
• **Solução:** fale com a garota no Lobby da escola e, no dia seguinte, encontre-a no segundo andar do Learning Building. Fale com ela e escolha a opção "I read it". No próximo dia, no mesmo local, fale com a garota e então fale com Fox.

8. I WISH I DIDN'T CRAVE FOR SNACKS
• **Onde:** fale com Fox no Shrine, então vá ao Shopping District, South e fale com Slim Lady no meio da rua.
• **Disponibilidade:** complete a Quest 7
• **Solução:** procure por Chie para obter a Meat Gum (não rola nos Investigation Days). Fale com Slim Lady e com Fox.

9. I WISH OUR DOG WOULD RETURN
• **Onde:** fale com Fox em Shrine. Ache o cachorro em Riverbed e fale com ele.
• **Disponibilidade:** complete a Quest 8
• **Solução:** a cada dia, fale com o cão no Shopping District, North; em Riverbed; Samegawa Flood Plain (sempre escolha a terceira opção). Assim surgirá a opção para alimentar o cachorro, mas é preciso ter o Beef Skewer na University of Foods. Fale com Fox após alimentar o cão. Vale lembrar que o bicho não aparece em dias de chuva.

10. I WISH I HAD FRIENDS
• **Onde:** fale com Fox em Shrine, vá para Samegawa Flood Plains, fale com o garoto sentado na entrada e use a primeira opção.
• **Disponibilidade:** complete a Quest 9
• **Solução:** consiga o Prize Sticker (compre na Tanaka Shopping Network). Fale com o garoto no dia seguinte e consiga o Sticker for Kids; em Dojima Residence, fale com Nanako e escolha sempre a primeira opção. Fale com o garoto no dia seguinte e dê o Sticker). Fale com o garoto no dia seguinte e fale com Fox. Se Nanako não estiver em casa, examine a frigideira e pegue o Stick.

11. I WISH MY LIFE HAD MEANING AGAIN
• **Onde:** encontre Fox em Shrine. Vá ao centro de Shopping District, North e fale com o Haggard Man (escolha a primeira opção para ganhar o Unfinished Model).
• **Disponibilidade:** complete a Quest 10
• **Solução:** termine de construir o modelo no seu quarto, em Dojima Residence, nos quatro dias seguintes. Após terminar, fale com Haggad Man e depois com Fox.

12. I WISH I WAS BETTER AT SPEAKING
• **Onde:** fale com Fox em Shrine e com a garota no canto do telhado da Yasogami High School (requer um certo nível de evolução do atributo Understanding).
• **Disponibilidade:** complete a Quest 11
• **Solução:** é preciso falar com a garota no telhado em dois dias seguidos e escolher a primeira opção ambas as vezes. É preciso ter um certo nível de evolução do atributo Expression na primeira conversa e Courage no papo do dia seguinte. Fale com Fox para encerrar mais uma quest.

13. DESK REFURBISHING 1
• **Onde:** Practice Building 2F. Fale com a garota Homely Student, próximo ao Biology Lab, para obter o Fitting Board.
• **Disponibilidade:** May 18
• **Solução:** obtido com o inimigo Laughing Table, em Yukiko Castle 6-7F.

14. SCHOOL LESSONS 1
• **Onde:** segundo andar da Learning Building. Fale com Ms. Sofue perto da Classroom 2-3 e pegue um Suspicious Pole.
• **Disponibilidade:** May 18
• **Solução:** obtido com o inimigo Trance Twin, em Yukiko Castle 3-5F.

15. BOOK EXCHANGE
• **Onde:** Shopping District, South. Fale com o rapaz diante da Yomenaido Bookstore e ele vai pedir um Peach Seed.
• **Disponibilidade:** May 23
• **Solução:** o item Peach Seed pode ser encontrado em qualquer dungeon.

16. PLEASE FEED THE CAT
• **Onde:** no Shopping District, South, fale com o rapaz em frente à Yomenaido Bookstore. Ele pede para você alimentar o gato em Samegawa Flood Plain.
• **Disponibilidade:** complete a Quest 15
• **Solução:** consiga antes um peixe (Fish) na pescaria ou com Tanaka (June 5).

17. FEED THE CAT
• **Onde:** "fale" com o gato em Samegawa Flood Plain e alimente-o novamente.
• **Disponibilidade:** complete a Quest 16
• **Solução:** alimente-o sete vezes com peixes.

18. BUT, I STILL CARE ABOUT THE CAT
• **Onde:** no Samegawa Flood Plain, fale com o gato e escolha alimentá-lo.
• **Disponibilidade:** complete a Quest 17
• **Solução:** alimente o gato com um peixe todos os dias, durante dez dias. Após a décima, fale com o gato no dia seguinte.

19. I WISH I DIDN'T FEAR CATS
• **Onde:** fale com Fox em Shrine, visite o Samegawa Flood Plain e fale com o homem (escolha a primeira opção).
• **Disponibilidade:** faça as Quests 12 e 16
• **Solução:** examine o gato próximo da Dojima Residence e escolha a primeira opção. No dia seguinte, vá ao Riverbed e fale com o homem (escolha a primeira opção). No outro dia, vá à Samegawa Flood Plain, fale com o homem e consiga um Red Goldfish (pescado em dias de condição limpa). Fale com o homem no dia seguinte e encontre-se com Fox para finalizar a quest.

20. I WISH MY WALLET WOULD RETURN
• **Onde:** fale com Fox em Shrine, visite Samegawa Flood Plain e fale com a mulher perto de Shrine.
• **Disponibilidade:** complete a Quest 19
• **Solução:** vá à Samegawa Flood Plain e examine os arbustos perto da escada para obter a Round Wallet. Volte à Samegawa Flood Plain e fale com a mulher. Visite o Shopping District, North, e examine os arbustos perto de Shrine para encontrar a Square Wallet. Volte à Samegawa Flood Plain, fale com a mulher e encontre Fox para concluir mais uma tarefa.

21. OLD KEY
• **Onde:** em Samegawa Flood Plain, fale com a velha (Old Woman) próxima da escada. Ela quer uma Old Key.
• **Disponibilidade:** June 5
• **Solução:** item obtido com o inimigo Bribed Fuzz, em Steamy Bath House 1-2F.

22. PULSATING STONE
• **Onde:** em Shopping District, North, fale com Loud Old Man próximo do Shrine, que precisa de um Coat.
• **Disponibilidade:** June 5
• **Solução:** obtido com o inimigo Selfish Basalt, na Steamy Bath House 7-8F.

23. DESK REFURBISHING 2
• **Onde:** Practice Building 2F. Fale com a garota Homely Student perto do Biology Lab. Ela precisa de um Reflecting Board.
• **Disponibilidade:** June 7
• **Solução:** obtido com o inimigo Crying Table, na Steamy Bath House 9-10F.

24. CROOKED CROSS
• **Onde:** Classroom 2-2. Fale com a garota Timid Female StudentCrooked Cross.
• **Disponibilidade:** June 7, faça a quest 3
• **Solução:** consiga um Crooked Cross com Tranquil Idol, na Steamy Bath House 7-8F.

25. THE HORN
• **Onde:** em Shopping District, South, fale com a mulher perto da Shiroku Store. Ela precisa do item Grand Horn.
• **Disponibilidade:** June 9
• **Solução:** obtido com o inimigo Grave Beetle, na Steamy Bath House 9-10F.

26. FIND MY YOUNGER TWIN
• **Onde:** em Shopping District, South, fale com uma garota com cabelos cor laranja e ajude-a a encontrar sua irmã gêmea.
• **Disponibilidade:** June 9
• **Solução:** a gêmea está em Samegawa Flood Plain, perto de Shrine. Reencontre a garota no Shopping District, South.

27. SILVER LUMP
• **Onde:** no primeiro andar do Practicing Building. Fale com o estudante perto da Science Room. Ele quer um Silver Lump.
• **Disponibilidade:** June 30, faça a quest 5*
• **Solução:** obtido com o inimigo Silver Table, no Marukyu Striptease 7-8F.

28. HARD BOOTS
• **Onde:** em Shopping District, South, fale com o rapaz diante da Yomenaido Bookstore. Ele quer um item Hard Boots.
• **Disponibilidade:** July 3, faça a quest 16*
• **Solução:** consiga dez peças de Thick Hide (obtido com o inimigo Dancing Hand, no Steamy Bath House 5-8F), venda todas no Daidara Metal Works e compre o Hard Boots. Fale com o rapaz.

29. CHARMED VEIL
• **Onde:** Classroom 2-2. Fale com a Timid Female Student; ela quer a Charmed Veil.
• **Disponibilidade:** July 12, quest 24*
• **Solução:** obtido com Liberating Idol, no Marukyu Striptease 5-10F.

30. CARBON COPY
• **Onde:** Samegawa Flood Plain. Fale com a gêmea de cabelo cor laranja. Ela vai pedir o item Flower Brooch.
• **Disponibilidade:** July 13, quest 26*
• **Solução:** obtido com o inimigo Soul Dancer, no Marukyu Striptease 1-3F. Pegue e cumpra a Quest.

31. I WOULD LIKE A LAMP
• **Onde:** em Riverbed, fale com o velho que precisa de uma Everlasting Lamp.
• **Disponibilidade:** August 22
• **Solução:** item obtido com o inimigo Amenti Raven, na Void Quest 3-4F.

32. I LIKE A NICE COUNTAINER
• **Onde:** em Shopping District, South, fale com o rapaz diante da Yomenaido Bookstore.
Ele pedirá três Contêineres.
• **Disponibilidade:** August 9, quest 4
• **Solução:** obtido com o inimigo Sky Balance, no Marukyu Striptease 9-10F.

33. ONE STEP CLOSER TO MY SISTER
• **Onde:** fale com a gêmea no Samegawa Flood Plain.
Ela quer uma Leaf Pochette.
• **Disponibilidade:** August 22, cumpra antes a quest 30
• **Solução:** obtido com o inimigo Blind Love Couple, no Void Quest 3-4F.

34. AWAKEN! THE MYSTERIOUS SENPAI
• **Onde:** no terceiro andar da Yasogami High School, fale com Funky Student e escolha a primeira opção.
• **Disponibilidade:** September 2, quest 1
• **Solução:** escolha as opções 1, 2, 2 e 2.

35. I WISH LIKE TO SEE THE KING OF HAMEGAWA
• **Onde:** fale com Fox em Shrine (tenha um Huge Fish no inventário, compre-o no Shopping Network em October 19).
• **Disponibilidade:** September 2, quest 20
• **Solução:** em posse do Huge Fish, vá para Samegawa Flood Plain, fale com o velho e ganhe o Angler Set. Use-o para pescar um Guardian nos dias de chuva. Volte à Shrine.

36. TELEPATHY EXPERIENCES
• **Onde:** encontre-se com a gêmea em Samegawa Flood Plain e bata um papo com ela.
• **Disponibilidade:** September 5, cumpra antes a quest 33
• **Solução:** escolha a primeira opção.

37. SCHOOL LESSONS 2
• **Onde:** segundo andar da Learning Building. Ms. Sofue, perto da Classroom 2-3, vai pedir uma Culurruma Metal.
• **Disponibilidade:** September 20, quest 14*
• **Solução:** obtido com o inimigo Giant Soldier of Steel, no Void Quest 9-10F.

38. DID YOU MEMORIZE THE BOOK?
• **Onde:** no Shopping District, South, fale com o rapaz diante da Yomenaido Bookstore. Ele vai fazer algumas perguntas para descobrir se você decorou o livro.
• **Disponibilidade:** October 1, quest 32*
• **Solução:** "Power of skill", "How one should live as a punk", "Page 2", "Me".

39. PRESENT FOR THE FATHER
• **Onde:** no segundo andar do Practice Corridor, fale com uma das estudantes. Ela pedirá três Burning Soul' Incense.
• **Disponibilidade:** October 1
• **Solução:** obtido com Gigas of Severe Earthquake, no Secret Laboratory 3-4F.

40. I WOULD LIKE SOME CHARCOAL
• **Onde:** no Shopping District, North, fale com o Loud Old Man. Ele pedirá um Supreme Charcoal.
• **Disponibilidade:** October 8, quest 22*
• **Solução:** obtido com o inimigo Power Castle, no Secret Laboratory 7-8F.

41. I LIKE A HIGH SPEED CAR
• **Onde:** no primeiro andar do Learning Corridor, fale com a estudante de óculos. Ela quer High Speed Gear.
• **Disponibilidade:** October 8
• **Solução:** obtido com o inimigo Mach Proto, no Secret Laboratory 5-6F.

42. I LIKE SOME PRATICE AMMO
• **Onde:** no terceiro andar da Yasogami High School, fale com o diretor (Principal). Ele vai pedir um Practice Ammo.
• **Disponibilidade:** October 8
• **Solução:** obtido com Emplacement of Evil, no Secret Laboratory 5-6F.

43. MYSTERIOUS SCARAB
• **Onde:** no terceiro andar da Yasogami High School fale com o Math Teacher. O professor vai pedir uma Crystal Ball.
• **Disponibilidade:** October 9
• **Solução:** obtido com o inimigo Statue of Maintenance, no Secret Laboratory 1-2F.

44. GRADUATION FROM ELDER SISTER
• **Onde:** Riverbed. Fale com uma das gêmeas. Ela procura um Branch Katyusha.
• **Disponibilidade:** October 9, quest 33*
• **Solução:** obtido com o inimigo Idea Mothert, no Secret Laboratory B7-8F.

45. THE FINALTELEPATHY
• **Onde:** Riverbed. Fale a gêmea.
• **Disponibilidade:** October 31, cumpra antes a quest 36
• **Solução:** fale com a outra gêmea, em Shopping District, South (repita a ação duas vezes).

46. THE GIRL ON ROOFTOP 2
• **Onde:** Classroom 2-2. Fale com aquele estudante da Quest 2. Ele vai requisitar uma Animal Encyclopedia.
• **Disponibilidade:** November 22, cumpra antes a quest 2
• **Solução:** obtido com o Intelectual Magus, no Heaven Paradise 1-2F.

47. PRESENT FOR THE FATHER 2
• **Onde:** no segundo andar do Practice Corridor, fale com uma das estudantes. Uma delas vai pedir um Luxurious Wood.
• **Disponibilidade:** November 22, cumpra antes a quest 39
• **Solução:** obtido com o inimigo Angry Tablet, no Heaven Paradise 5-7F.

48. I WOULD LIKE SOME OLD ORE
• **Onde:** primeiro andar do Practicing Building. Fale com o estudante perto da Science Room. Ele precisa de um Old Ore.
• **Disponibilidade:** November 22, cumpra antes a quest 27
• **Solução:** obtido com o inimigo Pecse of Revelation, no Heaven Paradise 6F.

49. I WOULD LIKE A LAMP
• **Onde:** em Riverbed, fale com o velho. Ele vai pedir que você encontre o Modest Looping Lamp.
• **Disponibilidade:** November 2, cumpra antes a quest 31
• **Solução:** obtido com o inimigo Phantom Lord, no Heaven Paradise 3-6F.

50. FIGHT! THE MYSTERIOUS SENPAI
• **Onde:** terceiro andar da Yasogami High School. Fale com Funky Student e escolha a primeira opção.
• **Disponibilidade:** November 12, cumpra antes a quest 34
• **Solução:** escolha as opções 2, 3, 3 e 2.

POPULARIDADE No Japão, fazer seres sobrenaturais superpoderosos surgirem de seu interior é uma ótima maneira de se fazer novos amigos. Ou você pode descolar um robô gigante que os resultados serão os mesmos.

• É preciso cumprir a quest indicada antes de prosseguir

...ela vai chamá-lo de grudento ou certamente chamar a polícia. A vida real é um saco as vezes!

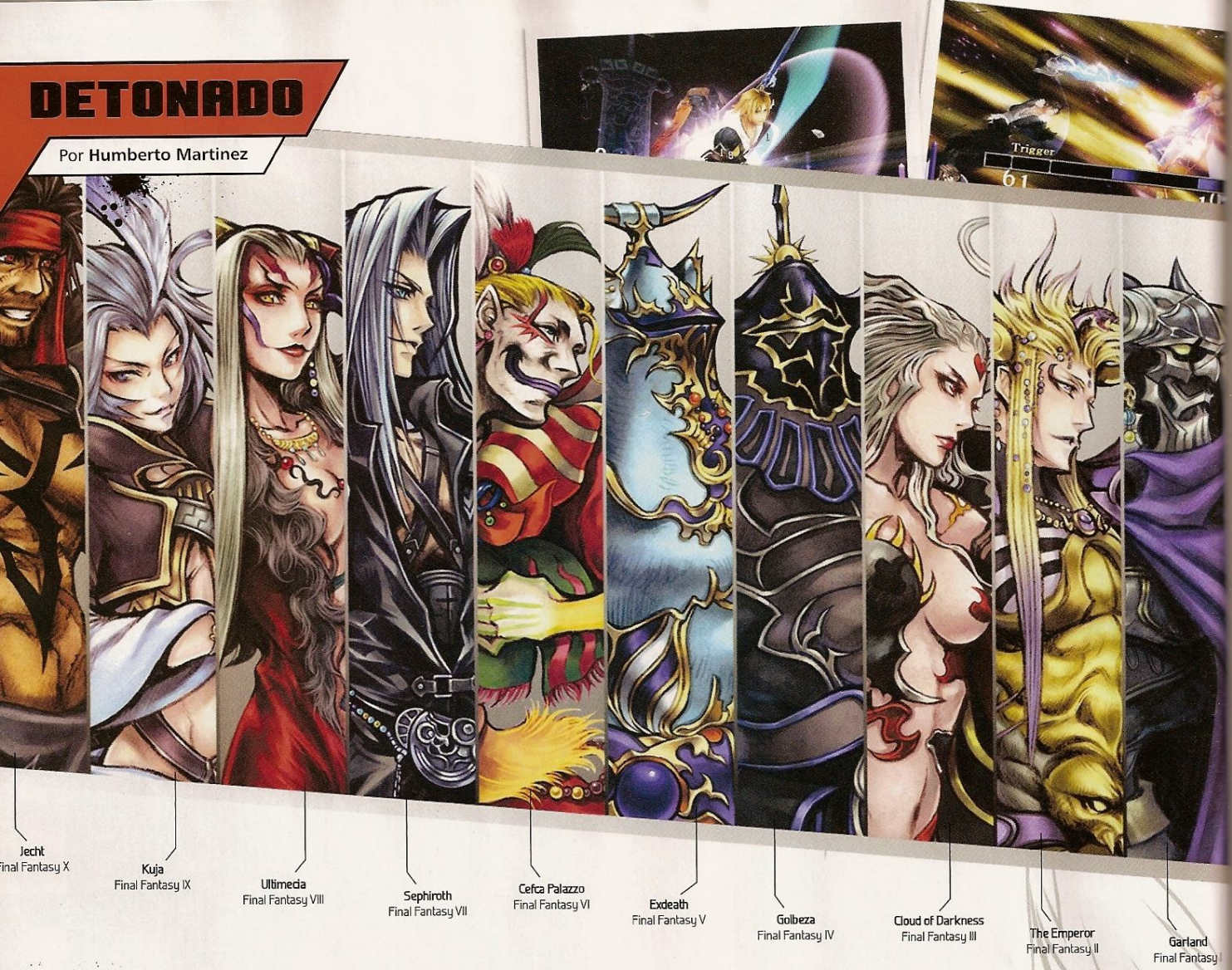
A número 1 em trocas 100% originais

Em breve lojas nos Shoppings Campo Limpo e Penha

RICKY Games

- Shopping Plaza Sul- Praça Leonor Kaupa, nº 100 - loja G1B9- 0XX-11-5073-4754
- Shopping Fiesta - Av. Guarapiranga nº 752 - loja 61- 0XX-11-5687-4471
- Boa Vista Shopping - Rua Borba Gato , nº 59- loja 201- 0XX-11-5523-6184

Por **Humberto Martinez**



FINAL FANTASY

Os melhores personagens de duas décadas de RPGs quebram o pau

Produtora: **Square-Enix**
Desenvolvedora: **Square-Enix**

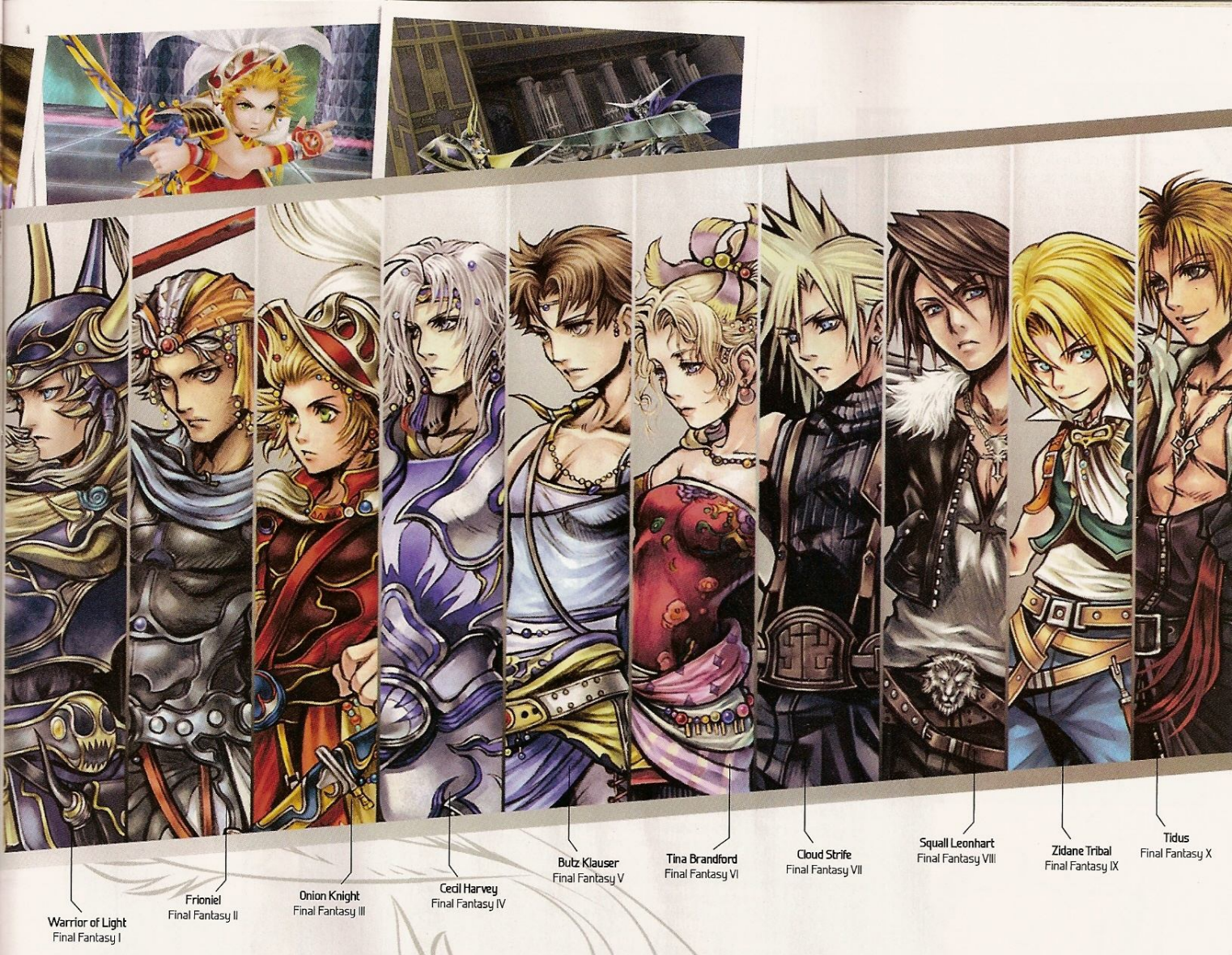
Há algumas ideias que qualquer fã (e não precisa nem ser um genial) tem durante um papo com outro apaixonado pelo mesmo assunto. Remakes de grandes clássicos e combinação de personagens famosos em um só jogo são assuntos recorrentes. Porém, dificilmente essas coisas acontecem e geralmente ficam só na nossa imaginação. Porém, a Square-Enix está ousando cada vez mais no reaproveitamento de seus famosos universos e, desta vez, arrebentou com *Dissidia*. O que você acha de um jogo de luta que reúne os principais heróis e vilões de toda a série *Final Fantasy*? Pois é. Uau é a resposta certa. Apenas pelo fato de ter nomes como Sephiroth, Cloud e Squall (só para citar os personagens mais pops da fase moderna de *FF*) garantiria boas vendas, mas *Dissidia* seria um sucesso mesmo com lutadores anônimos graças à sua identidade inédita e inovadora de elementos que geralmente não andam juntos: RPG e luta.

Experiência em lutas

A trama de *Dissidia* é bastante genérica e não merece destaque: um deus do Caos resolveu reunir os maiores vilões de diversos universos e quebrar o equilíbrio cósmico. A deusa do Cosmo, nem um pouco boba, usou a mesma receita e fez um time com os maiores heróis de diversas terras. Que vença o melhor. Os combates rolam em arenas abertas inspiradas em cenários famosos da série. Todos os ambientes foram construídos com visível capricho e carinho, coisa para fã mesmo. A ideia não é só correr de um lado para o outro como nos *Smash Bros,* da vida, aqui você pode interagir livremente com o cenário e correr pelas paredes, deslizar pelas manifestações de Lifestream, destruir paredes e usar as vantagens da interação de forma tão prática e estratégica que você vai querer as mesmas habilidades em qualquer jogo de luta daqui para frente... até em *Street Fighter*.

Os comandos são igualmente simples de executar, porém donos de uma complexidade que assusta. Existem poucos comandos para ativar as habilidades, porém você pode substituir os ataques que são atrelados a eles por novos ataques que são habilitados conforme ganha experiência e evolue seu lutador. Basta entrar na opção que corresponde ao comando → + ●, por exemplo, e definir se você quer que ele ative o Firaga de Cloud ou seu Cutting Edge (sim, todos os golpes dos lutadores correspondem a técnicas que cada um usou em seus jogos de origem). Imagine que cada lutador tem cerca de

Quantas horas de *Dissidia* você já jogou? Só 50? Hmpf! Você acha que isso é muito? Deite no chão e pague 20 flexões! AGORA!



DISSIDIA

15 ataques para ter uma ideia de como é possível variar a criação de um estilo de combate. E ainda há outras habilidades, como as da categoria Ação (que dão novos comandos para a movimentação), as de suporte e extras (acionam varios efeitos e trunfos durante o combate). A lista completa de habilidades passa de uma centena. Escolher as habilidades é só o começo: há centenas de acessórios com funções especiais para habilitar, centenas de armas e equipamentos para comprar/montar/trocar, mais de 50 evocações para equipar e um sem-número de detalhes, condições e fatores vitais para fortalecer seu lutador. Não é à toa que para explorar o total potencial de UM lutador é preciso cerca de vinte horas de lutas, descobertas, evolução, compras e suor. E olha que são 22 lutadores no total e os inimigos não são bobos, são difíceis pacas e ainda têm a vantagem de evoluir 30 níveis a mais do que o permitido para os jogadores.

Para fãs de verdade

Não dá para evitar: quem é fã de verdade de Final Fantasy vai ficar com lágrimas. O capricho em cada detalhe temático é tamanho que cada ícone de menu, cada música e qualquer elemento foram extraídos de algum título clássico. Só de ícones para criar o seu perfil há 304 figuras extraídas da série. Ainda há armas e equipamentos famosos, personagens reconstruídos com todo cuidado para o 3D, CGs fantásticas e um quantidade absurda de desafios, segredos, possibilidades para competição multiplayer etc. É um dos melhores jogos de PSP. ►

AVALIAÇÕES

Técnica

Gráficos ☆☆☆☆☆	Replay ☆☆☆☆☆
Controle ☆☆☆☆☆	Acabamento ☆☆☆☆☆
Áudio ☆☆☆☆☆	Dificuldade ☆☆☆☆☆

RPG

- Enredo ☆☆☆☆☆
- Sistema de Batalhas ☆☆☆☆☆
- Equipamentos/Magias ☆☆☆☆☆
- Colecionáveis ☆☆☆☆☆
- Evolução do Herói ☆☆☆☆☆

NOTA FINAL

10

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

A Você vai passar boas horas cumprindo as missões comuns. É fácil, mas o pior está por vir...

B A esta altura você está ralando pelo 100% (Summons, chefes secretos e Master de todas as habilidades

C Demora um pouco para evoluir decentemente um lutador, por isso você não vai aproveitar tudo no começo

DEFESA

Comum em qualquer jogo de luta, a defesa aqui é uma questão de técnica e timing. Não é possível sustentar a defesa, por isso, você deve apertar o botão apenas no momento do impacto para se defender e desequilibrar o atacante, deixando-o vulnerável para o contra-ataque. O melhor é investir na variante da defesa, a esquiva (R + ✖; use o direcional para escolher para qual lado quer esquivar e aperte ↑ se quiser desviar e cair nas costas do oponente).

DIRECIONAL

Controle completo da movimentação da câmera.

MIRA

Aperte L para travar a mira no adversário e assim nunca perdê-lo de vista. Esta vantagem vem ativada no começo da luta e você pode apertar L para destravar a mira e correr livre para direções opostas às do inimigo. Ao equipar a habilidade Support EX Core Lock On (EXコアロックオン) torna-se possível apertar L também para travar a mira no EX Core que surgir no cenário.

INTERAÇÃO COM CENÁRIOS

Uma seta amarela surge no cenário sempre que é possível interagir com algo ao seu redor. Aperte ▲ para correr pelas paredes, deslizar por linhas estreitas e pular no ar de uma plataforma para outra de forma bem mais rápida do que pelo controle comum.

CONTROLES

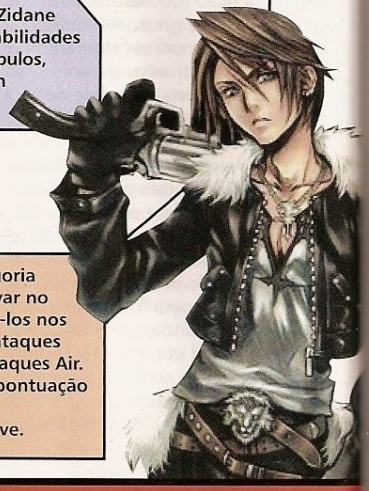
Em alguns jogos de luta, até quem aperta botões desesperadamente tem muitas chances de vencer. Em *Dissidia* isso não acontece. O sistema de combate é bastante complexo e até para conseguir causar dano ao HP do adversário é preciso respeitar certas regras e condições especiais. Também não adianta aprender 50% das técnicas disponíveis e apostar todas as suas fichas nisso, pois o nível de dificuldade sobe SEMPRE e os inimigos usam tudo a que tem direito, por isso aprenda a usar com sabedoria os ataques Brave e HP, interagir com os cenários tanto para fugir do inimigo quanto para caçá-lo e coletar itens, usar as variações de esquiva e defesa e manipular a câmera enquanto batalha. E isso é só o começo, pois vai descobrir nas próximas páginas que evoluir e equipar o seu lutador com acessórios, equipamentos e evocações em uma combinação funcional são a base para vencer em *Dissidia*.

DIRECIONAL ANALÓGICO

Controle da movimentação do lutador.

PULO

Comando para pulos simples e duplos (só Zidane começa com pulo triplo). Equipar certas habilidades da categoria Action aumenta o número de pulos, como a Double Jump. Com a técnica Air Dash é possível deslizar no ar com R + ▲.



HP ATTACK

É possível equipar três ataques desta categoria para usar no chão (Ground) e três para ativar no ar (Air). Entre na opção Ability (ver página 86) para equipá-los nos seguintes comandos prédeterminados: ■; ← + ■; → + ■ para ataques Ground; e ■; ↑ + ■; ↓ + ■ para ataques Air. O Objetivo dos HP Attacks é danificar a pontuação de HP do adversário, responsável por sua força vital. A quantidade de dano que o HP Attack vai infligir é exatamente igual à quantidade de pontos de Brave do seu lutador.

BRAVE ATTACK

É possível equipar três ataques desta categoria para usar no chão (Ground) e três para ativar no ar (Air). Entre na opção Ability para equipá-los nos comandos: 1. ●; 2. ← + ●; 3. → + ● para ataques Ground; e 1. ●; 2. ↑ + ●; 3. ↓ + ● para ataques Air. O objetivo dos Brave Attacks é danificar a pontuação Brave do adversário e sugar os pontos correspondentes para a sua pontuação Brave.

E aí você está lutando numa boa, quando de repente... OH MEU DEUS! É UM BAHAMUT... E você morre. É, acontece bastante.

TELA DE JOGO

O que significam as barras e pontuações

PONTOS BRAVE

Ao usar um HP Attack, o dano infligido ao HP inimigo será igual a sua pontuação Brave. Exemplo: se o seu lutador tem 2.552 pontos de Brave, seu HP Attack vai tirar 2.552 pontos de HP do alvo. Após gastar a pontuação, ela se recupera sozinha e estaciona no nível chamado pontuação base. O nível da pontuação base do seu Brave varia de acordo com diversos fatores, como nível de BRV do seu lutador, diferença entre o nível do seu lutador e o adversário, acessórios equipados e efeitos causados por evocações.

HP

Pontos de energia. Acabou, morreu. Cada ícone de balão corresponde a mil pontos de HP. O limite é 9.999 HP.

EVOCAÇÃO

Pedras vermelhas representam as evocações. Só é possível escolher uma para usar na batalha. Há dois tipos de evocações: automáticas (ativadas sob determinadas condições) e manuais (aperte R + ●). Saiba mais sobre elas na página 86.

BRAVE POOL

Pontuação Brave que não pertence a nenhum dos dois lutadores. Para ganhar esta pontuação extra, é necessário causar Break no adversário e reduzir o seu Brave a zero.

MEDIDOR EX

Barra de energia especial. Encha a barra EX e aperte R + ■ para entrar no EX Mode, situação na qual o HP do personagem recupera-se gradativamente, alguns lutadores transformam-se em suas formas mais fortes e usar o ataque especial EX Burst (acerte um HP Attack durante o EX Mode para ativá-lo). Para encher o medidor EX, é necessário coletar os EX Cores que surgem no cenário (são sinos azuis com asa; quanto mais asas, mais forte) ou socar os adversários e ficar por perto para sugar as pequenas esferas azuis irradiadas no ar.

BREAK

Quando a pontuação Brave cai para zero ou menos, o lutador entra no estado Break e não conseguirá roubar pontos de Brave do adversário. Para sair do Break, é preciso esperar sua pontuação subir sozinha ou usar HP Attacks.

EQUILÍBRIO Não pense que os atuais campeões de popularidade da série, como Cloud e Sephiroth, tem vantagens: o equilíbrio de forças é muito grande em Dissidia

Alcance o nível 100 em um dia!!!

Evoluir o seu lutador demora um bocado de tempo e alcançar o nível 100 pode demorar MUITO. Porém, usando as possibilidades do próprio jogo e inteligência, você pode conseguir isso em uma tarde. Confira o passo-a-passo:

1. Junte muito PP, vá ao PP Catalog, acesse a aba Calendar e compre todas as opções que tenham EXP escrito e as dez últimas opções (Lv.2 a Lv.10). Isso vai aumentar o multiplicador de ganho de experiência no seu calendário;

2. No menu principal, aperte ■ para abrir o calendário e descubra qual é o seu dia especial (fica marcado pelo ícone de um sol). Neste dia, o ganho de experiência será muito maior. Espere para jogar neste dia ou vá ao sistema do PSP e avance o calendário para o dia especial.

3. Vá ao PP Catalog, abra a aba Character e compre o vilão Exdeath (quinta opção, de cima para baixo). Ele é o personagem mais pesado, menos baseado em ataques e mais em contra-ataques.

4. Entre em Quick Battle, escolha o personagem que deseja evoluir e Ex Death como rival. Ajuste para o máximo as opções nível de força e level do adversário; defina Calmo no estilo (oriente-se pelo infográfico da página 84). Com isso você vai enfrentar um adversário de nível 100 com o seu lutador fraquinho (é indicado ter, no mínimo, nível 15). Graças aos multiplicadores de EXP e às diferenças de níveis, você vai ganhar nível por cada HP Attack que acertar e pode ganhar mais de dez níveis a cada luta (mesmo se perder). Em algumas horas, você terá um lutador level 100.

Menu Principal

Tradução e funções do principal menu do game

STORY MODE

Principal modalidade de *Dissidia*. A trama central é dividida em episódios. A quantidade de estrelas (uma a dez) no rodapé da tela representa o nível de dificuldade de cada episódio. Os inimigos se encontram em tabuleiros onde cada movimento custa 1 DP (Destiny Point).

A. Prologue: tutorial de Dissidia. Aqui você encara missões básicas.

B. Destiny Odyssey I ~X: a história central é contada aqui. Cada episódio deve ser jogado com o herói do episódio e não é possível controlar os vilões secretos. Você pode escolher a ordem de episódios que quer jogar.

C. Shade Impulse: episódio secreto habilitado após terminar todos os capítulos do Destiny Odyssey. Os desafios desta etapa são mais difíceis, por isso é bom evoluir. Complete as quatro etapas do Shade Impulse para habilitar os três próximos episódios.

D. Distant Glory (Heroes): aqui o objetivo é encarar todos os heróis de *Dissidia* para habilitar Shantotto (*FFXI*) no PP Catalog (você ainda terá que pagar por ele). É possível controlar vilões.

E. Distant Glory (Villains): o inverso do episódio anterior se aplica aqui e o coloca contra todos os vilões. O último vilão é Gabranth (*FFXII*), vença-o para habilitá-lo no PP Catalog.

F. Inward Chaos: último desafio é o mais difícil de todos. Aqui você terá que enfrentar todos os personagens do jogo com nível 100 e equipados com habilidades e equipamentos do mais alto nível. O chefe final é Chaos. Termine este modo para habilitar a poderosa e rara coleção Genji de equipamentos na loja.

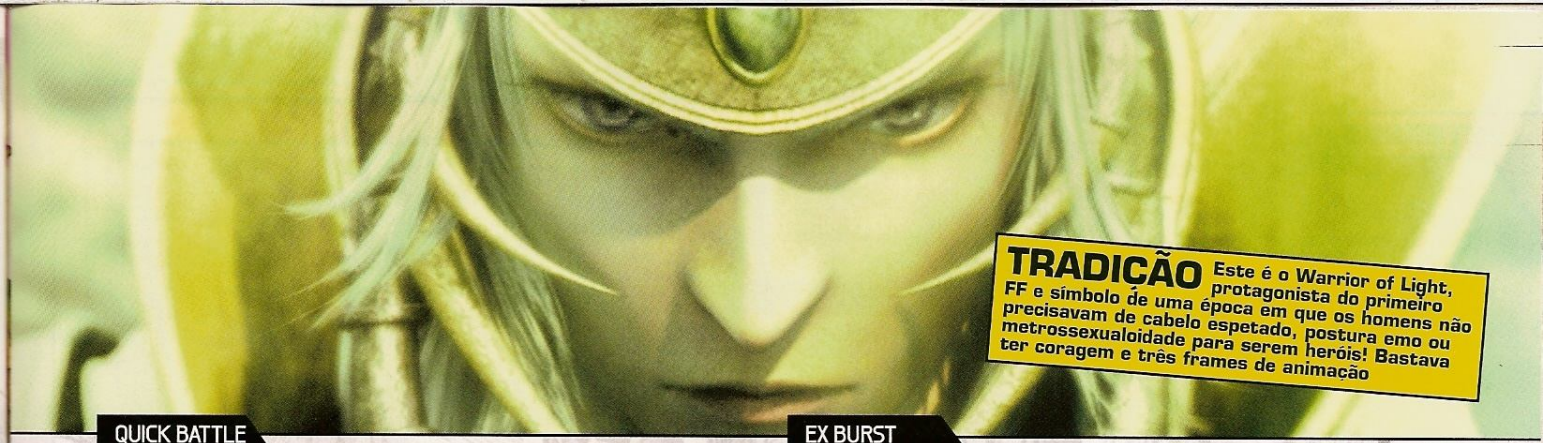
COLOSSEUM

Termine o episódio Shade Impulse para habilitar este modo de combates infinitos. Aqui os lutadores são representados por cartas e cada um vale uma pontuação em medalhas. Este prêmio é acumulativo e serve para comprar baús de itens que também surgem em forma de carta ou para converter em PP quando você cansar e clicar em Exit. Inicialmente, há dois níveis de dificuldade para jogar, representados por naves famosas da série FF: Beginner (inimigos de nível 1 a 30) e Falcon (31 a 60). Você pode comprar mais dois níveis no PP Catalog: Invencible (61 a 90) e Ultimate (91 a 130). O nível máximo que um jogador pode alcançar é 100, porém aqui os inimigos vão até 130 e apelam absurdos, mas as recompensas são excelentes (equipamentos nível 100).

A. Medalhas: o limite são 999.
B. Card Luck: nível de sorte que determinará a qualidade das cartas. Aumenta conforme você avança e vence lutas.
C. Aposta: Win revela o que você ganha se vencer a luta; e Lose indica o que vai pagar se perder.
D. Informações: nível do inimigo, arena e outras informações.
E. Pontuação e Vitórias
F. Cards de Profissões (Jobs): cada card oferece um efeito único. Confira a lista abaixo:

- Samurai: descarta as cartas de chefes (Boss) da área de seleção.
- Ninja: você não terá que pagar a aposta ao perder a luta.
- Knight: aumenta um quadro na área de seleção.
- Mystic Knight: acelera a velocidade de evolução de Luck.
- Dragoon: descarta um card da área de seleção e reaparece.
- Ranger: aumenta o número de medalhas ganhas após a luta.
- Monk: o próximo card de batalha será mais fraco.
- Chemist: desativa todos os efeitos de status.
- Thief: cards de baús aparecem com mais frequência.
- White Mage: recupera todo o HP após as batalhas.
- Black Mage: lutadores raros aparecem mais vezes.
- Red Mage: os cards da área de seleção não serão descartados.
- Blue Mage: Jobs cards aparecem com mais frequência.
- Time Mage: aumenta um nível do Card Luck.
- Summoner: a próxima leva de cards será de baús ou Job cards.
- Mime: este card se transforma em um Job card aleatório.
- Imp: cancela o efeito de Job cards.
- Mini: impede de recuperar HP após o combate.
- Pig: corta pela metade sua quantidade de medalhas.
- Toad: impede a aparição de cards de baús.

Dissidia reune mais de vinte anos de Final Fantasy. Só os jogadores velhos ou hardcore conhecem todo o elenco disponível



TRADIÇÃO Este é o Warrior of Light, protagonista do primeiro FF e símbolo de uma época em que os homens não precisavam de cabelo espetado, postura emo ou metrossexualoidade para serem heróis! Bastava ter coragem e três frames de animação

QUICK BATTLE

Excelente local para treinar e ganhar experiência para evoluir personagens e habilidades. As opções deste modo são:
A. Iniciar Combate
B. Escolher Cenário
D. Level do Adversário: 1 a 101.
E. Estilo do Adversário. As variações são, contando da esquerda para a direita: aleatório, estrategista, corajoso, calamitoso, cauteloso, calmo, desesperado, gentil e furioso.
F. Regras: nenhuma, Cosmos, Chaos, Cosmos e Chaos, aleatória.

COMMUNICATION

Modo para criar partidas de multiplayer local. Porém, a maior atração aqui é habilitar fantasmas especiais e enfrentá-los no Offline Lobby por meio de senhas (veja na seção "Dicas", página 102).
A. Online Lobby: partidas multiplayer sem fio (Ad Hoc).
B. Offline Lobby: partidas contra lutadores especiais habilitados por meio de senhas.
C. Friend Card Editor: edite o seu perfil.
D. Artefacts: artefatos para colecionar que são ganhos só em partidas multiplayer.
E. Communication: busca por oponentes para multiplayer.

PP CATAOG

Loja especial com as seguintes abas de produto:

A. Character: as dez primeiras opções são os vilões secretos, cada qual custa 500 PP. Após terminar os episódios Distant Glory, surgirão para compra Shantotto e Gabranth, cada qual por 1 mil PP. As próximas 22 opções são as segundas formas dos lutadores, 300 PP cada. A última sequência de produtos são vozes extras dos personagens, 100 PP cada.

B.System: as dez primeiras opções são os vilões secretos, cada qual custa 500 PP. Após terminar os episódios.

C. Calendar: tudo que há a venda nesta aba aumenta os multiplicadores do calendário. Na dúvida, compre tudo.

C. Icons: ícones de personagens para enfeitar o seu perfil. Eles surgem para venda conforme você finalizar episódios e avançar. Alguns só surgem na loja após concluir as missões especiais 102 a 150 (página 89) e outros oito são habilitados por meio de senhas (veja a seção "Dicas").

D. ETC: ícones de personagens para enfeitar o seu perfil. Eles surgem para venda conforme você finalizar o modo Story.

MUSEUM

Termine dois episódios a sua escolha para habilitar o museu.
A. Character Data: perfil dos heróis.
B. Summon Data: evocações.
C. Theater: galeria multimídia.
D. Cosmos Report: termine o Shadow Impulse e complete o mesmo modo com todos os heróis para completar esta opção.
E. Chaos Report: enfrente os chefes no Colosseum parar completar esta opção.
F. Icon: imagens para o seu perfil.
G. Battle Replay: vídeos gravados de replays (Assistir; Deletar; Exportar para o computador).

EX BURST

Conheça a seguir quais são os ataques especiais EX Burst e o que fazer após ativá-los para conseguir o melhor resultado e maximizar os danos. Quando você for a vítima de um Ex Burst, aperte ● freneticamente até deixar o cursor sobre o ponto -5.

WARRIOR OF LIGHT
Over Soul: execute a sequência de direcionais

GARLAND
Soul of Chaos: aperte ● freneticamente

FRIONIEL
Fervid Blazer: execute a sequência de botões

THE EMPEROR
Trap Disaster: execute a sequência de botões
.

ONION KNIGHT
Menu Command: escolha um dos comandos nos menus

CLOUD OF DARKNESS
The Depth of Darkness: segure ● e solte ao chegar perto de 120%

CECIL HARVEY
Double Face: execute a sequência de botões

GOLBEZA
Twin Moon: execute a sequência de botões.

BUTZ KLAUSER
All Out Attack: execute a sequência de direções que surge na tela.

EXDEATH
The Law of Universe Means Nothing!: segure ● e solte perto de zero.

TINA BRANDFORD
Riot Sword: aperte ← + ● freneticamente.

CEFCA PALAZZO
Lights of Judgement: repita os três botões exibidos na preparação

CLOUD STRIFE
Omnislash: aperte ● freneticamente

SEPHIROTH
Super Nova: aperte ● freneticamente

SQUALL LEONHART
Renzokuken: aperte R quando o cursor passar sobre a área marcada

ULTIMECIA
Magic Bullet Barrage: aperte ● sobre a área de destaque

ZIDANE TRIBAL
Reverse Gaia: aperte ● freneticamente

KUJA
Last Requiem: aperte ● freneticamente

TIDUS
Ace of the Blitz: aperte ● quando o indicador ficar no centro

JECHT
King of the Blitz: aperte ● quando o indicador ficar no centro

SHANTOTTO
Magic Chains: aperte ● duas vezes sobre as magias que quiser usar

GABRANTH
Mist Knack: aperte R e escolha o comando duas vezes

Customize Menu

Conheça o menu mais importante e visitado do game

Ability

Item

Acessory

Summons

EX Mode

Shop

Options

Missions

Battle Rise

Play Play

Status

Form

ABILITY

Cada habilidade custa uma pontuação em CP (Customize Points). Seu personagem ganha 1 CP extra a cada level que subir. Algumas habilidades de ataque, assim que equipadas, criam um novo campo diretamente ligado a ela; você pode equipar outra técnica neste campo para criar um combo. Há habilidades que surgem após alcançar certo nível com o personagem; e outras que aparecem como resultado de habilidades que você evolue (observe que cada habilidade conta com uma barra AP, pontos ganhos em batalhas, preencha para evoluí-la).

A. Habilidades de Ataque
- Brave Attacks
- HP Attacks
- Habilidades de Batalha: 1. Ação (comandos extras e habilidades que afetam a movimentação); 2. Suporte (habilidades que automatizam alguns comandos e facilitam o controle); 3. Extras (trunfos e efeitos variados)
- Restaurar Configurações
- Desequipar as Habilidades
- Lista de Habilidades

B. Itens: equipar armas, luvas, elmos e armaduras. Os itens que aparecem com uma palavra em vermelho são os que não podem ser equipados pelo personagem do momento (exceto quando uma habilidade extra permita isso).

C. Acessórios: artefatos com os mais variados efeitos. Eles são divididos por Rank, que servem para mostrar quantos acessórios repetidos você pode equipar:
D = equipe quantos quiser
C = equipe no máximo quatro
B = equipe no máximo três
A = equipe no máximo dois
Estrela = equipe no máximo um

D. Evocações
- Equipar
- Desequipar
- Criar Lista: defina uma lista com até cinco evocações para que, quando a primeira se esgotar, a segunda da fila a substitua.
- Apagar Lista

E. EX Mode: informações sobre o ataque especial do personagem.

F. Battle Rise: lista de itens Battle Rise vistos adquiridos.

G. Missões: relação de missões. Veja a lista na página 93.

H. Shop: compra e venda de itens. Na área de vendas, todos os itens marcados como Trade só podem ser adquiridos por meio de troca. Os itens exigidos são outros equipamentos ou Battle Rise.
- Comprar
- Vender

I. Opções: a relação de opções é gigante, mas não há muitas razões para alterar qualquer coisa por aqui.

J. Play Plan: sistema de bônus que premia o jogador conforme acumula certo número de lutas. A qualidade e raridade dos itens ofercidos varia de acordo com a sorte (Lucky!!!) e a porcentagem dela aumenta um ponto a cada vitória (esta pontuação zera toda vez que você trocar de chocobo). Aperte R para abrir a lista de chocobos e escolha o seu, cada um dá um bônus diferente:
- Chocobo Amarelo (rápido): vença 15 lutas para ganhar um acessório チョコボの毛 (Chocobo Fur, +20% de ganho de EXP).
- Chocobo Amarelo (médio): vença 30 lutas para ganhar um チョコボの羽 (Chocobo Feather, dá +50% de ganho de EXP).
- Chocobo Amarelo (lento): vença 60 lutas para ganhar um チョコボの尾 (Chocobo Tail, dá +100% de ganho de EXP).
- Chocobo Azul: termine todos os episódios do Destiny Odyssey e compre-o no PP Catalog, aba ETC. Este bicho dá multiplicadores de experiência aleatórios.
- Chocobo gordo: termine o Destiny Odyssey e compre-o por 300 PP na aba ETC do PP Catalog. Ele dá aleatoriamente os itens dos três primeiros chocobos.

K. Status: pontos do ersonagem

L. Forma: mudar de forma caso tenha comprado no PP Catalog (aperte ▲ para alternar).

BATTLE RISE

O principal elemento necessário para fazer trocas de acessórios, equipamentos e armas são os materiais brutos (Raw Material) e a principal forma de adquiri-los é por meio do Battle Rise. Cada um dos lutadores e até cenários possuem seus próprios itens Battle Rise. Antes do início da luta, aperte R para ver a lista de itens e qual é a porcentagem de chances de ganhá-los com a vitória. Fique atento ao ícone apresentado ao lado do nome de cada item Battle Rise, pois ele indica o que você deve fazer durante a luta para fazer valer a porcentagem de chances indicada. São quatro ícones:
- Brk: cause status Break;
- []: acerte um HP Attack;
- EX: ataque com EX Burst Attack;
- BG: destrua partes do cenário.

Você pode chegar ao Level 100, enquanto o computador vai até o Level 130! Essa é mais uma prova de que a Square nos odeia.

Evocações

As criaturas mais poderosas de Final Fantasy

INVEJA Este é Shinryu, a única evocação que você não terá. Ela é exclusiva de Chaos, o chefão final (vilão que, por sinal, também não é habilitável). Maldita seja, Square!!!

As Summons, ou evocações, são as criaturas lendárias do universo *Final Fantasy*. As evocações em *Dissidia* não são ferramentas para ataque direto, mas trunfos estratégicos que ativam condições ou status. Entre no menu Summon e veja a numeração na frente do nome de cada evocação, isso indica quantas vezes ela pode ser usada até que seja preciso colocá-la na reserva para "recarregar". Há dois modos de habilitar evocações: pegue-as nos tabuleiros quando jogar pela segunda vez (isso libera os blocos amarelos) ou finalize os tabuleiros com pontos DP extras para ganhá-las como bônus de estágio.

AUTOMÁTICAS

Estas Summons vêm com o aviso (AUTO), o que significa que elas serão ativadas automaticamente ao cumprir certas condições. Veja a seguir a lista de evocações, suas condições de uso e funções:

イフリート (Ifrit): Brave x.1.5
Multiplica o seu Brave por 1.5.

シヴァ(Shiva): reduza o Brave do oponente a zero. Impede Rising no Brave adversário.

ラムウ (Ramuh): cause Break. Impede o inimigo de usar evocação por um tempo.

カーバンクル (Carbuncle): fique com zero de Brave. Iguala o Brave do inimigo ao seu.

マジックポット(Magic Pot): quando o Brave inimigo alcançar o triplo do valor de base. Iguala o seu Brave ao valor do inimigo.

デモンズウォール(Demon Wall): ativa quando o seu Brave for reduzido pela metade do valor inicial. Impede que o seu Brave perca pontuação.

メーガスミ姉妹 (Magus Sisters): quando o adversário causar Break, corta pela metade o Brave do inimigo e reduz a base de Brave dele pela metade.

オーディーン(Odin): ativa quando a pontuação de Brave inimiga for maior do que o seu HP no momento. Odin tem 50% de chances de causar Break no inimigo e zerar seu Brave.

フェニックス(Phoenix): ativa quando seu Brave fica pela metade do valor de base. Remove o status Break e o seu Brave será reduzido a pontuação base e não vai zerar.

アレクサンダー (Alexander): cause Break no oponente. Fixa sua atual pontuação de Brave e impede que ela suba ou desça.

リヴァイアサン (Leviathan): sofra Break. Reduz a pontuação de Brave gradualmente.

バハムート (Bahamut): ativa quando seu Brave fica pela metade do valor base. Aumenta seu Brave gradualmente.

EVOCAÇÕES DE USO MANUAL

Com estas evocações você pode escolher o momento que quiser para acioná-las, basta apertar R + ●. Cada Summon manual pode ser usada em duas batalhas consecutivas e depois deve ser recarregada.

イフリート (Ifrit): multiplica o seu Brave.

シヴァ(Shiva): impede o status Rising para o Brave inimigo.*

ラムウ(Ramuh): impede o inimigo de usar evocação.*

カーバンクル (Carbuncle): iguala o Brave adversário ao seu.

マジックポット(Magic Pot): troca o Brave inimigo pelo seu.

デモンズウォール (Demon Wall): não deixa seu Brave cair.*

メーガスミ姉妹 (Magus Sisters): corta pela metade o Brave do inimigo e reduz a base dele.

オーディーン (Odin): pode causar Break e zera o Breave inimigo.

アレクサンダー (Alexander): fixa sua pontuação de Brave.*

リヴァイアサン (Leviathan): reduz a pontuação de Brave inimiga.

バハムート(Bahamut): aumenta sua pontuação de Brave.*

チョコボ (Chocobo): muda aleatoriamente os pontos de Brave.

モーグリ (Moogle): efeito aleatório.

マンドラゴラ (Mandragora): Brave se regenera mais rápido até alcançar o valor de base.

アスラ (Asura): anula, usa a seu favor ou destrói a evocação alheia.

タイタン (Titan): multiplica a sua pontuação de Brave por três toda vez que receber dano de HP.

アトモス (Atomos): adiciona o Brave inimigo ao seu sempre que você receber dano de HP.

鉄巨人 (Iron Giant): diminui o Brave do inimigo toda vez que você acertá-lo com dano de HP.

サボテンダー (Cactuar): dano de mil pontos no Brave inimigo.

トンベリ (Tonberry): reduz o nível de Brave adversário equivalente ao dano de HP que você recebeu desde que ativou esta evocação.

モルボル (Malboro): reduz o nível de Brave inimigo. Quanto mais perto do inimigo, maior será o dano causado.

オルトロス (Ultros): joga uma gosma para esconder o Brave.

チュポーン (Typhon): retira um dígito do Brave do adversário.

デスゲイズ (Death Gaze): causa Break se a pontuação de Brave do inimigo for múltipla de 5.

ベヒーモス (Behemoth): dobra sua pontuação de Brave.

コヨコヨ (Pupu): reduz o Brave pela metade e, em pouco tempo, faz com que suba rapidamente.

フェニックス (Phoenix): remove o status Break e o seu Brave será reduzido à pontuação de base em vez de zerar.**

ボム (Bomb): após um tempo, causa dano no adversário equivalente ao seu Brave.**

リッチ (Lich): zera o Brave inimigo.**

マリリス (Marilith): bloqueia a pontuação do Brave inimigo.**

クラーケン (Kraken): troca seu Brave com o inimigo.**

ティアマット (Tiamat): multiplica o seu Brave por 3.**

スカルミリョーネ (Scarmiglione): reduz o Brave inimigo a zero.**

カイナッツォ (Cagnazzo): trava os pontos de Brave do adversário.**

バルバリシア (Barbariccia): troca seu Brave com o oponente.**

ルビカンテ (Rubicante): multiplica sua pontuação de Brave por 3.**

ギルガメッシュ(Gilgamesh): multiplica seu Brave por 3 ou reduz o Brave para 1 ponto.**

アルテマウェポン (Ultimate Weapon): causa Break no adversário.**

オメガ (Omega): diminui intensamente a pontuação de Brave do inimigo.**

* Dura mais tempo que a versão automática da evocação.
**Ativado ao término da barra de tempo

Tabuleiro

Entenda quais são as regras do tabuleiro de Dissidia

O episódios do modo Story são representados por tabuleiros nos quais você precisa ultrapassar obstáculos para chegar à saída ou aos chefes. Cada movimento custa 1 DP (Destiny Point). Saiba mais sobre as regras a seguir:

A. Destiny Points: pontuação necessária para ganhar os bônus do estágio. Aperte R para usar o Search Mode e descobrir quais inimigos dão pontos extras de DP (são aqueles com o ícone DP sobre a cabeça). Ponha o cursor sobre eles para ver sob qual condição você deve derrotá-los para ganhar o DP extra (DP Chance). Abaixo está a lista de condições:
10秒内にブレイブＢＲＥＡＫ : cause Break em menos de 10 segundos.
10秒内にＥＸバースト発動 : use um EX Burst em menos de 10 segundos.
10秒内にクリティカル : consiga um ataque crítico em 10 segundos.
10秒内に勝利 : vença em 10 segundos.
10秒内にマップに激突させる : destrua um elemento do cenário em menos de 10 segundos.
ＨＰ攻撃を受けずに勝利 : vença sem ser atingido por HP Attacks.
全てのダメージを受けずに勝利 : vença sem ser atingido por qualquer ataque.
バトルに勝利 : só vença.
相手にＥＸコアを取られない : vença sem que o inimigo colete as pequenas esferas azuis EX que ficam no ar.

B. Stage Bonus: cada episódio oferece uma lista de recompensa para quem terminar com certa quantidade de DP (equipamentos raros, dinheiro, PP e evocações). Vença corretamente oponentes que dêem DP extras para ganhar os melhores bônus.

C. Skill: habilidades específicas para usar no tabuleiro.

D. Itens: em alguns tabuleiros surgem dois tipos de item: uma garrafa e um cálice. A garrafa restaura todo o HP e o cálice recupera as Skills gastas.

E. Baús: os vermelhos escondem itens normais, os azuis revelam tesouros raros.

F. Obstáculos: algumas casas do tabuleiro são bloqueadas e só serão liberadas sob determinadas condições. As casas vermelhas estão ligadas a algum inimigo, destrua-o para abrir caminho; as casas amarelas só serão liberadas quando você terminar o episódio e jogá-lo novamente; as casas com interrogações revelam surpresas (inimigos ou baús).

G. Peças: seus inimigos são representados por peças. Cada tipo de peça revela o nível de dificuldade do adversário.

H. Story Points: no final de cada episódio, o seu desempenho é avaliado por meio de SP (Story Points). Você receberá 10 pontos por cada luta, 10 por cada item coletado, 10 por cada 10% de HP preservado e 10 por cada ponto de DP preservado. Você perde 10 pontos por cada derrota e 10 por ponto negativo de DP.

I. Estrelas: a pontuação SP serve para preencher a barra especial no final de cada episódio e ganhar as estrelas bônus, sendo que: a primeira estrela habilita uma habilidade (Skill) para usar no tabuleiro; a segunda habilita a Rocky Area; a terceira habilita novos inimigos para o mesmo tabuleiro; a quarta habilita baús raros para o mesmo tabuleiro. É obrigatório conseguir todas as estrelas e jogar o episódio mais uma vez para ter acesso a tudo que é preciso para alcançar 100% do episódio.

ACESSÓRIOS

A lista de acessórios de *Dissidia* é gigantesca e, por enquanto, não vamos divulgá-la. Porém, egoísmo é pecado e, por isso, confira abaixo uma pequena lista dos itens mais indispensáveis:

超引力球 (Super Gravity Sphere): absorve EX a três metros de distância do inimigo.

真珠のネックレス (Pearl Necklace): aumenta em 50% a força da absorção de EX.

金の砂時計 (Golden Hourglass): aumenta 20% da duração da transformação do EX Mode.

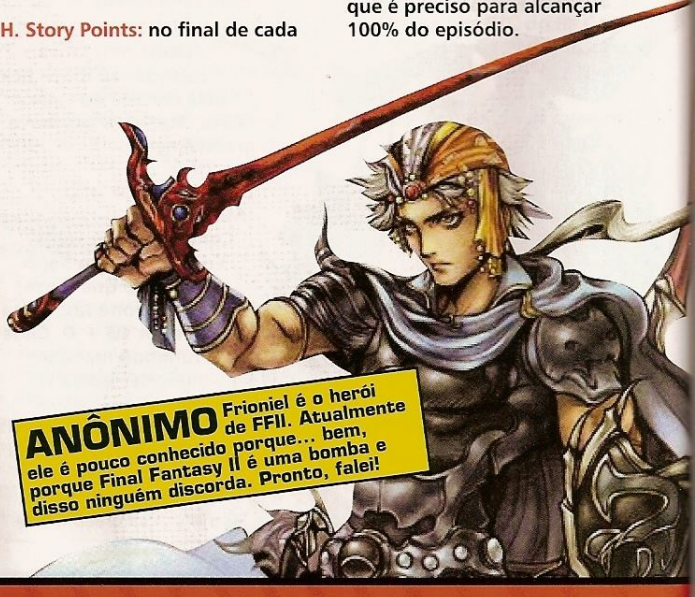
勝利のペンダント (Pendant of Victory): aumenta muito a chance de aparição do EX Core.

タフネススピリッツ (Thoughness Spirit): aumenta 10% de BRV a cada defesa aplicada com sucesso.

フォースを勇気に (Force to Courage): transforma a pontuação EX em BRV.

フェニックスの羽 (Phoenix Feather): quando seu HP chegar a 0, seu BRV será convertido em HP.

チョコボの尾 (Chocobo Tail): aumenta 100% do ganho de EXP.



ANÔNIMO Frioniel é o herói de FFII. Atualmente ele é pouco conhecido porque... bem, porque Final Fantasy II é uma bomba e disso ninguém discorda. Pronto, falei!

Uma produtora que cria missões do tipo "jogue 15 dias sem parar" não deve saber da existência de coisas como vida e bom se

Você acha que já viu missões impossíveis? Cara, você não sabe de nada. A Square-Enix pegou pesado desta vez. Veja a lista a seguir, trema e boa sorte:

1. Complete o Prologue
2. Complete o Destiny Odyssey 1
3. Complete o Destiny Odyssey 2
4. Complete o Destiny Odyssey 3
5. Complete o Destiny Odyssey 4
6. Complete o Destiny Odyssey 5
7. Complete o Destiny Odyssey 6
8. Complete o Destiny Odyssey 7
9. Complete o Destiny Odyssey 8
10. Complete o Destiny Odyssey 9

11. Complete o Destiny Odyssey 10
12. Complete todos os D.O.
13. Complete 30 tabuleiros
14. Complete 300 combates
15. Complete 3 mil combates
16. Lute contra todos personagens
17. Lute em cada um dos cenários
18. Vença 300 batalhas
19. Vença 500 batalhas
20. Acumule 15 horas de jogo
21. Acumule 10 horas de batalha
22. Acumule mais de 100 mil pontos de danos infligidos
23. Acumule mais de 1 milhão e 500 mil pontos de danos infligidos
24. Gaste 50 mil pontos de Brave
25. Gaste 2 milhões de Brave
26. Execute 1.500 Brave Attacks
27. Execute 100 mil Brave Attacks
28. Execute 300 HP Attacks
29. Execute 20 mil HP Attacks
30. Percorra 100 quilômetros
31. Percorra 150 quilômetros
32. Defenda mil ataques
33. Defenda 5 mil ataques
34. Desvie de mil ataques
35. Desvie de 5 mil ataques

36. Colete 50 EX Cores
37. Colete 300 EX Cores
38. Entre no EX Mode 100 vezes
39. Recupere 10 mil pontos de HP
40. Recupere um milhão de HP
41. Finalize 30 lutas com EX Burst
42. Arremesse o inimigo mil vezes contra parede ou teto das arenas
43. Arremesse o inimigo contra parede/teto 100 mil vezes
44. Finalize um capítulo de Shade Impulse controlando um personagem de FFI
45. Idem com personagem de *FFII*
46. Idem com personagem de *FFIII*
47. Idem com personagem de *FFIV*
48. Idem com personagem de *FFV*

49. Idem com personagem de *FFVI*
50. Idem com personagem de *FFVII*
51. Idem com personagem de *FFVIII*
52. Idem com personagem de *FFIX*
53. Idem com personagem de *FFX*
54. Finalize Shade Impulse com todos os personagens
55. Termine 30 vezes todos os episódios de Shade Impulse
56. Abra 200 baús
57. Acumule 100 pontos de DP
58. Consiga 10 vitórias seguidas no nível Lv 91 ~130 do Colosseum
59. Acumule 100 mil pontos no nível Lv 91 ~130 do Colosseum
60. Alcance 100 batalhas no nível Lv 91 ~130 do Colosseum
61. Acumule 100 medalhas no modo Colosseum
62. Ganhe 20 medalhas em uma única luta no Colosseum
63. Alcance o nível 20 com qualquer personagem
64. Idem, nível 50
65. Idem, nível 100
66. Alcance o nível 50 com todos os personagens
67. Ganhe 200 mil GIL
68. Ganhe 5 milhões de GIL
69. Ganhe 30 mil pontos de AP

70. Ganhe 300 mil pontos de AP
71. Ganhe 100 pontos de AP em um bônus
72. Ganhe 5 mil pontos de PP
73. Ganhe 10 mil pontos de PP
74. Habilite os lutadores secretos
75. Habilite todos os estilos de combate de um personagem
76. Eleve 150 habilidades ao nível Master
77. Adquira 100 itens
78. Adquira 100 acessórios
79. Consiga 30 evocações
80. Adquira 300 Battle Rises
81. Adquira mil Battle Rises
82. Complete a lista de Battle Rise
83. Ganhe cinco acessórios em uma única batalha
84. Consiga um multiplicador 8x equipando acessórios
85. Quebre 10 acessórios
86. Quebre 20 acessórios
87. Conclua 100 trocas
88. Gaste 100 mil GIL em trocas
89. Receba 10 cartas do Moogle
90. Receba 100 cartas do Moogle
91. Jogue cinco dias consecutivos
92. Ultrapasse a marca de 7 dias de jogo após a primeira partida
93. Ultrapasse a marca de 100 dias de jogo após a primeira partida
94. Cumpra o Small Play Plan do Chocobo (15 batalhas)
95. Cumpra o Moderate Play Plan do Chocobo (30 batalhas)
96. Cumpra o Long Play Plan do Chobobo (60 batalhas)
97. Alcance 50% de sorte (Luck) no Play Plan do Chocobo
98. Compre 50% da loja
99. Gaste 100 mil GIL na loja
100. Obtenha 50% do catálogo PP
101. Gaste 3 mill PP no catálogo PP
102. Derrote Warrior of Light 300x
103. Derrote Frioniel 300 vezes
104. Derrote Onion K. 300 vezes
105. Derrote Cecil 300 vezes
106. Derrote Butz 300 vezes

107. Derrote Tina 300 vezes
108. Derrote Cloud 300 vezes
109. Derrote Squall 300 vezes
110. Derrote Zidane 300 vezes
111. Derrote Tidus 300 vezes
112. Derrote Garland 300 vezes
113. Derrote Emperor 300 vezes
114. Derrote Cloud of Darkness 300 vezes
115. Derrote Golbeza 300 vezes
116. Derrote Exdeath 300 vezes
117. Derrote Cefca 300 vezes
118. Derrote Sephiroth 300 vezes
119. Derrote Ultimecia 300 vezes
120. Derrote Kuja 300 vezes
121. Derrote Jecht 300 vezes
122. Derrote Shantotto 300 vezes
123. Derrote Gabranth 300 vezes
124. Vença Chaos
125. Ganhe uma Red Gem

126. Ganhe uma Orange Gem
127. Ganhe uma Yellow Gem
128. Ganhe uma Green Gem
129. Ganhe uma Blue Gem
130. Ganhe uma Cyan Gem
131. Ganhe uma Purple Gem
132. Ganhe uma White Gem
133. Acumule 3 mil vitórias
134. Acumule 300 derrotas

135. Vença 300 lutas com EX Burst
136. Acumule 25 milhões de pontos de dano infligidos
137. Adquira 30 milhões de pontos de Brave
138. Percorra 800 quilômetros
139. Colete mil EX Cores
140. Ganhe 5 mil medalhas
141. Eleve todos os personagens até o nível 100
142. Deixe 100 acessórios quebrarem nas batalhas

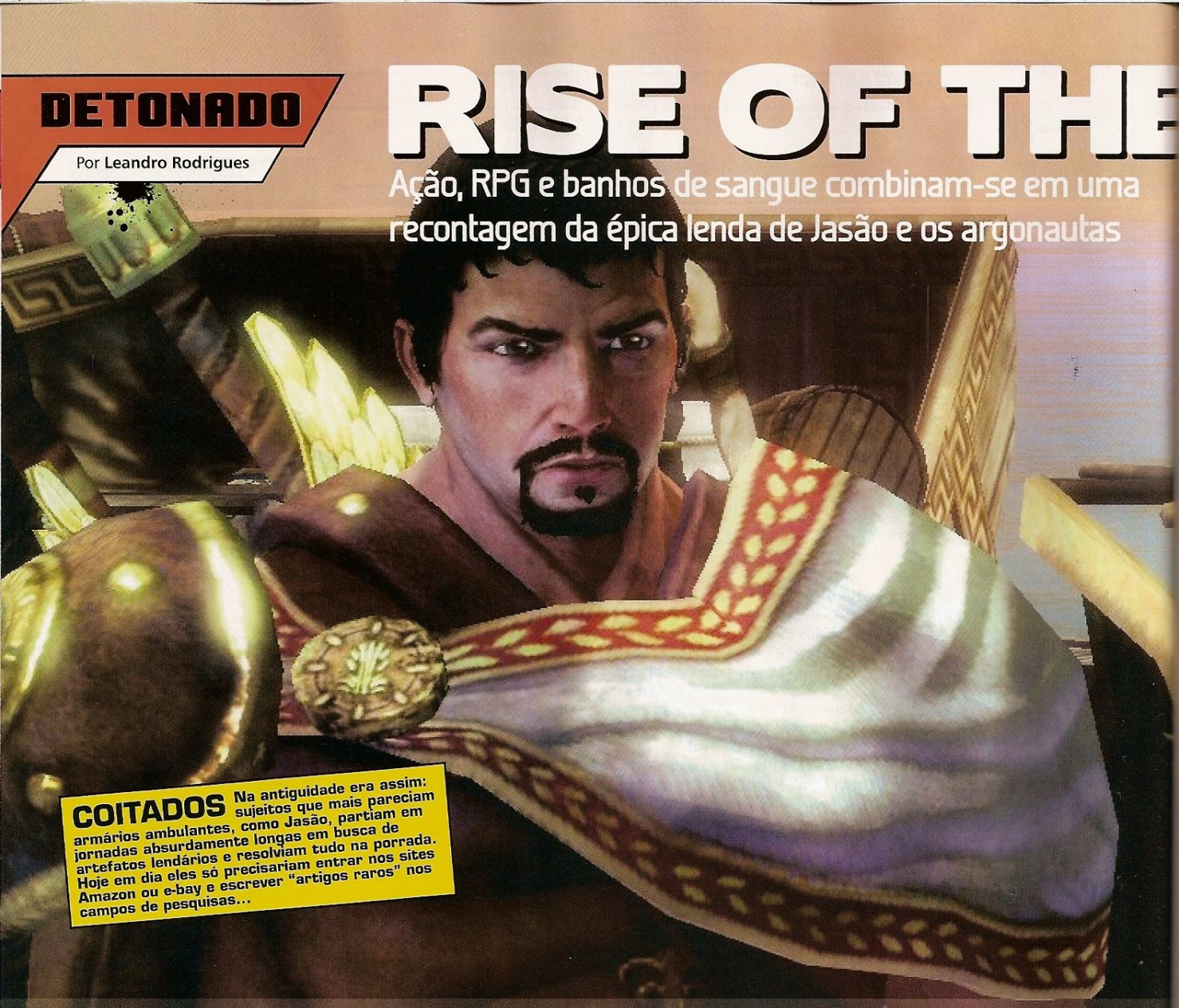
143. Eleve mil habilidades ao nível Master
144. Adquira todos equipamentos
145. Adquira todos os acessórios
146. Consiga todas as evocações
147. Gaste um milhão de GIL em trocas na loja
148. Ultrapasse a marca de 15 dias de jogatina consecutiva
149. Alcance 100% de sorte no Play Plan do Chocobo
150. Habilite e compre 100% do estoque da loja

DETONADO

Por **Leandro Rodrigues**

RISE OF THE

Ação, RPG e banhos de sangue combinam-se em uma recontagem da épica lenda de Jasão e os argonautas



COITADOS Na antiguidade era assim: sujeitos que mais pareciam armários ambulantes, como Jasão, partiam em jornadas absurdamente longas em busca de artefatos lendários e resolviam tudo na porrada. Hoje em dia eles só precisariam entrar nos sites Amazon ou e-bay e escrever "artigos raros" nos campos de pesquisas...

Nenhuma mitologia do mundo é tão rica e aventurosa quanto a greco-romana. Afinal, não é a toa que tantos jogos, como *Rygar* e *God of War*, inspirem-se nos feitos épicos de seus deuses, semideuses e heróis, assim como nas grandes trapaças dos vilões mitológicos.

Rise of the Argonauts tomou a liberdade de recriar a lenda de Jasão (Jason, no game) e os seus argonautas (tripulantes do Argo, o navio mais veloz já construído). Na lenda clássica, Jasão é filho de Esão, o legítimo rei de Lolco, e é o herdeiro do trono. Porém, seu tio Pélias, matou Esão e tomou posse do reino quando Jasão ainda era criança. Jasão foi educado pelo centauro Quíron e voltou anos mais tarde para Lolco. Pélis, o indigno, sabendo dos direitos de Jasão, decidiu enviá-lo em uma missão impossível e o desafio: se o herói partisse em uma jornada em busca do Velocino de Ouro e recuperasse o artefato, ele devolveria o trono. Jasão então reuniu heróis para ajudá-lo e partiu no navio Argo.

A trama do jogo também tem base na busca pelo Velocino de Ouro (Golden Fleece), porém o motivo é outro. A noiva de Jasão morreu no dia do casamento, vítima de uma flechada, e Jasão é levado a crer que o velocino teria o poder de ressuscitá-la. Ele reúne os argonautas e, seguindo a pista dada por um oráculo, parte em uma jornada para encontrar seus três maiores deuses: Atena, Ares e Hermes. Somente com a ajuda destes deuses será possível abrir caminho para encontrar o artefato.

HERÓIS E DIVINDADES

Originalmente, os argonautas eram uma tripulação de 50 grandes nomes, incluindo Hércules e Peleu, pai do grande Aquiles. Em *Rise of the Argonauts*, você terá ajuda de amigos poderosos e famosos, mas só três deles são argonautas legítimos: o herói e semideus Hércules; a linda e inteligente Atalanta; e a feiticeira Medéia. Jasão também receberá a ajuda do herói invencível Aquiles, e do sátiro Pã, que ocupa o papel de feiticeiro do time.

RPG PARA MACHOS

O sistema do jogo mistura ação e RPG. No que diz respeito a ação, não há grandes novidades. Jasão é forte, cruel e usa três armas para destroçar os seus inimigos: espada, lança e maça. Os combos são simples e fazem o sangue jorrar na tela com movimentos desvastadores.

A grande sacada é o estilo de progressão. A idéia é fugir do óbvio e evitar o típico sistema "mate um monte de inimigos e ganhe experiência com isso". Para "evoluir" Jasão é preciso cumprir tarefas que variam de eliminar uma determinada quantidade de inimigos sob as

Como se não bastasse espancar seus inimigos com o ápice da força bruta, Jasão ainda usa armas eletrocutadas

No dia do seu casamento, evite ficar no meio do trajeto de uma flecha perdida

ARGONAUTS

Produtora: Codemasters
Distribuidora: Liquid Entertainment

EXCELÊNCIAS

TROCA JUSTA
Oferenda aos deuses é a melhor moeda de troca para evoluir fácil

BATALHADOR
Jasão tem suas próprias conquistas para realizar. Diversão extra

TRAVADÃO
As lutas até são legais, porém o controle é duro e Jasão é ágil como um tijolo

DOCES LEMBRANÇAS

Durante alguns momentos do jogo, Jasão tem algumas lembranças em lugares específicos. As cenas que usam com um filtro de envelhecimento normalmente dão forças ao protagonista, em sua busca pelo mítico Golden Fleece. Afinal de contas, nada melhor do que lembrar dos momentos felizes com a sua noiva para continuar uma jornada absurdamente difícil.

mais terríveis condições até responder perguntas citando os deuses corretos. As respostas liberam pontos que devem ser oferecidos aos deuses para abrir novos poderes e melhorias para fortalecer (ainda mais) Jasão.

PROBLEMAS DIVINOS

Na parte técnica, o game não é dos melhores, com loadings longos, controles com respostas lentas e cenários genéricos. Também não é raro ver uma rápida, mas frequente, queda na taxa de quadros, o que pode irritar e até atrapalhar os jogadores, principalmente na hora dos combates contra muitos inimigos na tela.

Como um refresco fica a modelagem dos personagens. Os detalhes no corpo, como musculaturas, hematomas e veias, espantam. Isso tudo, aliado aos diálogos interessantes, torna a experiência interessante, apesar dos problemas primários.

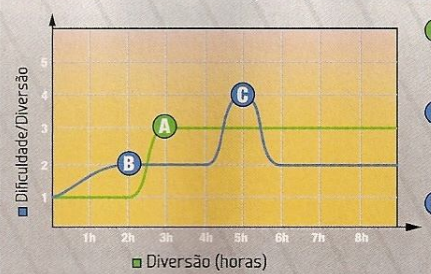
AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay	★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento	★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade	★★★★★
RPG	Enredo ★★★★★		
	Sistema de Batalhas ★★★★★		
	Equipamentos/Magias ★★★★★		
	Colecionáveis ★★★★★		
	Evolução do Herói ★★★★★		

NOTA FINAL

6,0

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



A Na verdade, o game não empolga, mas mantém o interesse pelos belos diálogos da história.

B O game não é difícil, as batalhas são simples, inclusive a maioria dos chefes do jogo...

C ... Exceto Nessus que proporciona um bom desafio e chega a dar um pouco de raiva.

Graças aos Deuses

Entenda como agradar os deuses e evoluir Jasão

Ao contrário de outros jogos do gênero RPG, em *Rise of the Argonauts* os personagens não ganham pontos de experiências. Aqui existe um menu chamado STARS que exibe diversas constelações, cada uma delas revela tarefas que o jogador deve cumprir. Apesar da quantidade absurda de tarefas, a variedade é pouca. Normalmente as missões não fogem de "mate certas quantidades de inimigos" ou "fale sobre tal deus um determinado número de vezes". Apesar da falta de inspiração dos produtores a ideia é bacana e realizar essas ações rende deeds, pontos que devem ser oferecidos para um dos quatro deuses (Ares, Hermes, Apollo e Athena) no menu ASPECT. Escolha uma dessas bolinhas do menu para Jasão ganhar novos poderes e melhorar suas habilidades. Infelizmente, as melhorias não incluem novos golpes. Confira abaixo quais são as opções dos menus que liberam poderes dos deuses.

ARES

1. Rampage
Golpes mais poderosos por um curto período de tempo
2. Rampage II
Golpes mais poderosos por um tempo um pouco maior
3. Stone Armor
Acerte todos os inimigos da tela.
4. Petrify
Transforme em pedra todos os inimigos que conseguir acertar
5. Stone Armor II
Acerte todos os inimigos da tela com maior intensidade
6. Rage of Ares
Dano poderoso contra todos os inimigos que estão na tela
7. Petrify II
Transforme em pedra e exploda todos os inimigos que acertar
8. Rage of Ares II
Dano mais poderoso contra todos inimigos que estão na tela

O lance de Argonautas era para ser uma banda pop, mas na minha época só desmembramentos faziam sucesso

HERMES

SIDEKICK No game, Hércules é um brutamontes com manda a lenda e banca o ajudante de Jasão. É uma pena ver o herói e semideus só como coadjuvante.

1. Spirit Trail
Cria um clone do seu personagem para enganar os inimigos.
2. Spirit Trail II
Crie até três clones do seu personagem de uma só vez.
3. Wind Strike
Os golpes incendeiam o ar, acertando os inimigos.
4. Speed of the Herald
Deixe os inimigos em câmera lenta
5. Wind Strike II
Os golpes incendeiam o ar, acertando os inimigos com maior intensidade.
6. Gates of Tartarus
Sugue todos os inimigos que estiverem por perto.
7. Speed of the Herald II
Deixe os inimigos em câmera lenta por um longo tempo.
8. Gates of Tartarus II
Sugue todos os inimigos que estiverem a uma longa distância.

CHEFÕES

ACHILLES
Esta batalha rola dentro da arena de gladiadores. Achilles é um ótimo espadachim, consegue defender quase todos os seus golpes. Por isso, espere que ele solte um golpe e role para as laterais. Aproveite o curto momento e aplique um contragolpe com a sua espada. Repita o procedimento até que a luta chegue ao fim.

MEDUSA
Esse é o chefe mais bacana. Comece acertando as quatro cobras que estão nas janelas laterais. Segure o botão de defesa e, quando uma delas ficar no chão, use um dos golpes especiais. Quando Pan deixar todas as janelas com uma luz azul, siga para o raio no centro da tela e jogue dardos de luz na própria Medusa.

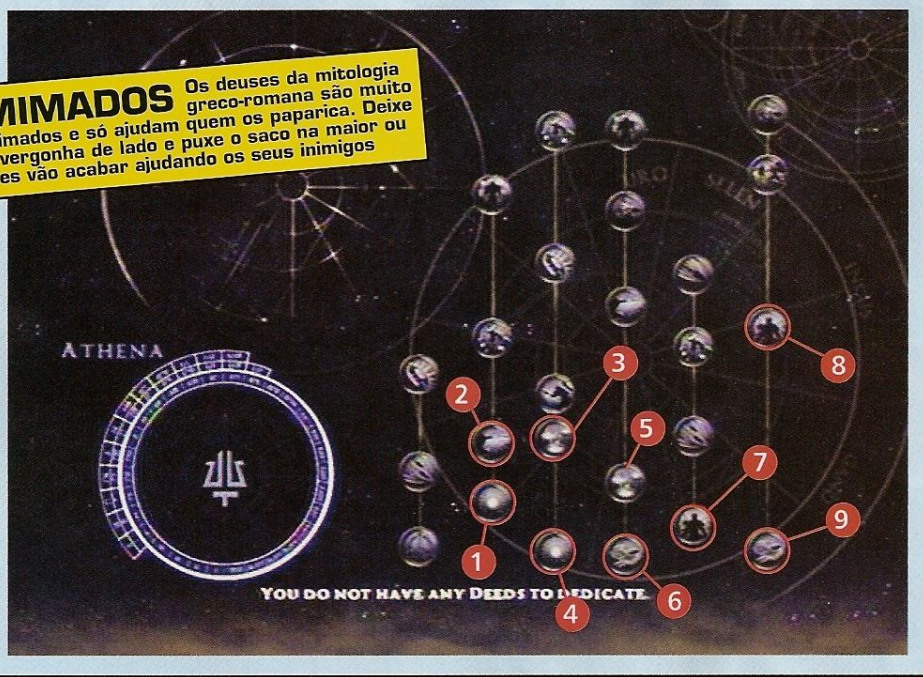
HEP´NAJE
Esse inimigo é fácil, mas tem a habilidade de ficar invisível por alguns poucos segundos. Portanto, não fique parado na tela, mantenha-se em movimento e desfira golpes com a sua lança sempre que ele aparecer. Ficar rolando pelo cenário também ajuda a não virar um alvo fácil. Em pouco tempo, você derruba o feioso.

NESSUS
Esse minotauro gigante é casca dura. Na parte inicial da luta, acerte-o com a sua maça. Ele vai evocar os espíritos de outros minotauros. Desvie de todos que correm na sua direção e siga para o alto. Acerte Nessus e, quando ele golpear o chão, corra para a parte de baixo, fugindo da onda. Repita o processo para acabar com ele.

Quem é poderoso? Os chefões mitológicos ou você, que pode eliminá-los apertando um botão enquanto come bolachas?

ATHENA

MIMADOS Os deuses da mitologia greco-romana são muito mimados e só ajudam quem os paparica. Deixe a vergonha de lado e puxe o saco na maior ou eles vão acabar ajudando os seus inimigos



1. Unyielding Assault
Proporciona um grande contragolpe no inimigo.
2. Lightning Seed
Golpes mais fortes que causam danos a todos inimigos em volta.
3. Tempest
Acerta todos os inimigos perto do raio de explosão.
4- Lighting Seed II
Golpes mais fortes que causam danos a todos os inimigos e deixa todos paralisados.
5. Tempest II
Acerta todos os inimigos a uma média distância do raio de explosão.
6. Storm Spear
Golpes mais rápidos e fortes.
7. Aegis
Golpe de luz em todos os inimigos em volta de Jasão.
8. Aegis II
Golpe de luz em todos os inimigos, com maior força, em volta de Jasão.
9. Storm Spear II
Golpes mais rápidos e fortes em todos que estiverem por perto.

APOLLO

1. Healing Beacon
Esse poder recupera a energia de Jasão.
2. Solar Shield
Bloqueia todos os ataques e ainda causa danos aos inimigos.
3. Healing Beacon II
Esse poder recupera a energia de Jasão e dos seus amigos.
4. Silver Armor
Os ataques inimigos causam menos dano ao seu personagem.
5. Solar Shield II
Bloqueia todos os ataques e ainda causa maiores danos aos inimigos.
6. Brilliance
Os inimigos ficam paralisados por um curto período de tempo.
7. Golden Armor
Os golpes inimigos causam menos dano ao seu personagem.
8. Brillance II
Os inimigos ficam paralisados por um espaço maior de tempo.

SKIAV
Não é bem um chefe, muito menos complicado. O cara é traiçoeiro e depois de muita conversa vai sumir. Você precisa acertar um golpe enquanto seu inimigo estiver invisível. Espere que uma lista de mensagens aparece no centro da tela e escolha a opção "Behind Me!" e acabe de vez com ele.

PELIAS
O último chefe é muito bacana. Na primeira parte do ataque ele joga quatro caveiras roxas para cima de você. Esquive-se rolando para as laterais e, quando ele soltar um raio em cima de você, aperte o botão de defesa até que Pelias se canse. Quando isso acontecer, jogue uma lança nele. Repita o procedimento.

Que droga! Nós levamos uma surra no filme 300 e agora outra desse tal de Jasão. Quero mudar logo de profissão!

ESPECIAL

Por **Leandro Rodrigues**

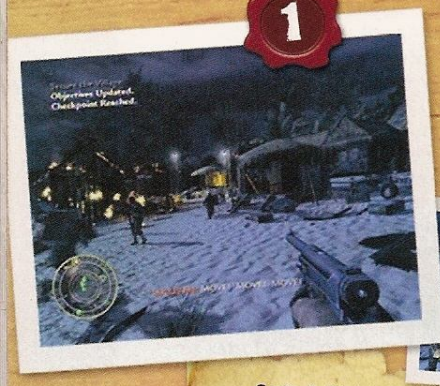
CALL OF DUTY WORLD AT WAR

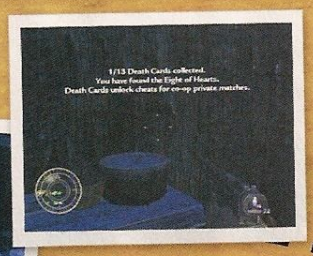
Produtora: Capcom | Distribuidora: Capcom
Gênero: Luta | Lançamento: Fevereiro de 2009

PEQUENOS DETALHES

Apenas 13 pequenas e quase imperceptíveis cartas. Você pode até achar pouco para um desafio extra, mas encontrar itens tão minúsculos em meio a uma chuva de balas não é uma tarefa fácil, ainda mais para os corajosos que resolverem encarar *World at War* no nível Veteran. Pauleira!

1





Carta 1. Eight of Hearts
Missão: Semper Fi
Submissão: Secure The Village
A primeiro Death Card está logo no começo do jogo. Assim que você assume o controle do seu personagem, siga em frente e entre na primeira cabana do lado direito. Pegue a arma e, logo em seguida, em cima do capacete está a primeira carta.

2

Carta 2: Four of Clubs
Missão: Little Resistance
Submissão: Gain Entrance to the Japanese Bunker
Assim que você sair do túnel em frente ao Bunker japonês, vire para o lado direito e pegue a carta em cima do capacete. Tome cuidado pois esse local ainda está infestado de inimigos.

3

Carta 3. King of Hearts
Missão: Hard Landing
Submissão: Clear the Building
Dentro do prédio, antes de subir as escadas para o segundo andar, vire para o lado direito e vasculhe o local. A carta está próxima a um engradado, em cima de um capacete.

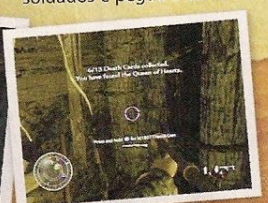
5

Carta 5. Joker
Missão: Their Land, Their Blood
Submissão: Destroy the Last German Tank
Antes de acabar com o último tanque de guerra alemão, entre no celeiro do lado direito. Antes do primeiro estábulo, pegue-a em cima do capacete.

4

Carta 4. Five of Diamonds
Missão: Vendetta
Submissão: Follow Sgt. Reznov & Defeat the Enemy Sniper
Assim que você entra no prédio com Sgt. Reznov. Espere que ele levante a tábua do bar e vire para a esquerda. Pegue a carta antes de continuar seguindo o sargento.

6



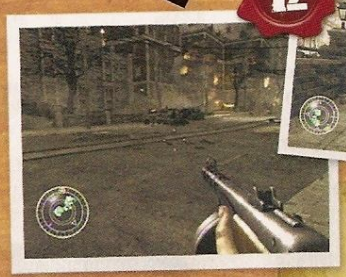
Carta 6. Queen of Hearts
Missão: Burn 'em Out
Submissão: Eliminate Enemy Mortar Crews (3 of 3)
Vá até o primeiro alvo e siga pelas trincheiras do lado direito. Assim que chegar ao final do caminho, entre na passagem do lado esquerdo, acabe com os soldados e pegue a carta no canto direito.

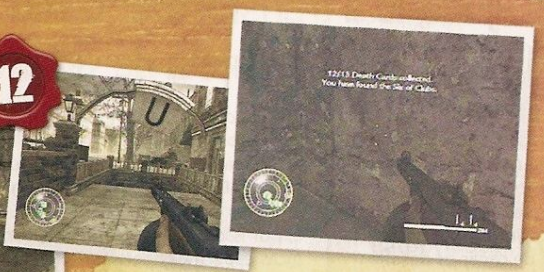
O mundo está pegando fogo e Hitler está tocando o terror... e você procurando cartas no front para a sua coleção

Não basta terminar o jogo, um bom soldado sempre busca fazer 100% de sua missão

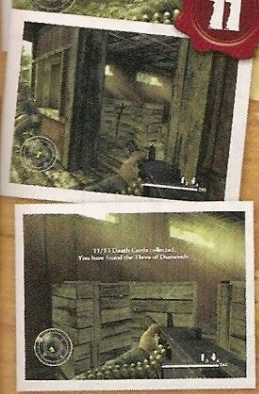
O objetivo deste guia de *Call of Duty: World at War* é justamente esse, fazer com que você pegue todos os itens secretos disponíveis neste jogão para PlayStation 3. As Death Cards são cartas escondidas no meio das missões. Elas funcionam como uma espécie de tributo a soldados que já passaram dessa para uma melhor. Você deve coletá-las para liberar opções extras para modalidades multiplayers. Confira a seguir a localização de todas:

Carta 13. Two of Spades
Missão: Downfall
Submissão: Storm the Reichstag
Depois de limpar o primeiro pátio, passe pela sala onde um soldado bate em um inimigo e entre na sala a seguir. Ela é escura, procure no lado esquerdo.





Carta 12. Six of Clubs
Missão: Heart of the Reich
Submissão: Regroup With Your Squad
No começo da fase, vire para o lado esquerdo e, antes de se encontrar com o resto da sua tropa, siga para o outro lado da rua. Desça as escadas e pegue a carta.



Carta 11.
Three of Diamonds
Missão: Breaking Point
Submissão: Eliminate the Mortar Crews (4 of 4)
Essa carta fica entre os dois campos ao fundo, na cabana vermelha que fica bem no meio deles. Acerte todos os inimigos e entre no local para pegar o novo item.

Carta 10. Ten of Clubs
Missão: Blowtorch & Corkscrew
Submissão: Eliminate the 200mm Guns (3 of 3)
Depois de destruir a primeira metralhadora, dentro do bunker, vire à esquerda e pegue a carta em frente à entrada do esconderijo.

Carta 9. Ace of Spades
Missão: Eviction
Submissão: Clear the Buildings
Invada o local, desça até o terceiro andar. Siga até o fundo, vire à direita e entre no banheiro pegando fogo para encontrar a carta.

Carta 7. Nine of Diamonds
Missão: Relentless
Submissão: Clear the Artillery Room
Na área das minas, vá até a bifurcação. Não importa a sua escolha, no meio do caminho existe um túnel que liga as duas passagens. É nesse lugar que está escondida a carta desta missão.

Carta 8. Jack of Spades
Missão: Ring of Steel
Submissão: Clear the Asylum
Elimine todos os alemães que estão na linha de frente do prédio, siga para o pátio abandonado logo em frente. Verifique o local à direita; o cartão está ao lado do corpo do soldado baleado.

TROFÉUS

Por **Humberto Martinez**

No menu principal do PlayStation 3 há o canal Trophy Collection, uma galeria com todos os troféus adquiridos nos jogos. Os troféus são contabilizados no perfil do jogador e servem para fazê-lo subir de level e ganhar status na comunidade online

Bronze — Fáceis e abundantes. Se espirrar no jogo é capaz de ganhar um

Prata — Nada fáceis ou impossíveis. Os troféus de prata oferecem bom desafio

Ouro — Prêmio para desafios mais difíceis, como terminar no Hard e afins

Platina — Premiação dada por coletar todos os troféus de um jogo

GALERIA DA HONRA

Vamos ajudá-lo a transformar o seu perfil do PS3 em uma meta de vida

Não é nenhuma novidade que os troféus deixaram de ser só um desafio extra dos jogos de PlayStation 3 para ocupar uma posição de destaque. Muitos jogadores gostam mais de caçar os desafios secretos que habilitam os troféus do que cumprir as missões normais dos jogos, apesar de uma coisa estar ligada à outra. O fato é que a redação **D&T** também não consegue imaginar um futuro sem troféus e, por isso, nasceu esta seção, com dicas específicas para turbinar sua coleção. E mês que vem tem mais!

"Gostaria de dedicar este troféu a mim mesmo, porque ninguém nunca me apoiou em nada! Vão todos se lascar!"

FALLOUT 3

O novo RPG de ação da Bethesda é extenso, atolado de missões extras e ainda oferece 51 troféus para premiar os jogadores que não têm medo de ir além dos desafios comuns e não se contentam com menos do que 100% de desempenho. Boa parte dos troféus é entregue como prêmios por concluir as missões principais, mas também há diversos que requerem condições especiais, como você vai descobrir no guia a seguir.

1. PLATINUM TROPHY
Premiação máxima e absoluta. Ganhe os 50 troféus para merecer esta premiação e vá descansar.

2. VAULT 101 CITIZEN AWARDS
Complete o tutorial Baby Steps e ganhe o Pip-Boy 3000 na sua festa.

3. THE G.O.A.T. WHISPERER
Faça o teste G.O.A.T. durante a sua adolescência. Aproveite a situação e pegue o boneco Bobblehead na mesa do seu pai, no consultório médico.

4. ESCAPE!
Complete a missão Escape!.

5. FOLLOWING IN HIS FOOTSTEPS
Complete Following in his Footsteps. Você não pode conversar com a Dra. Li antes de completar esta quest ou não conseguirá o troféu.

6. GALAXY NEWS RADIO
Complete Galaxy News Radio.

7. SCIENTIFIC PURSUITS
Termine a missão Scientific Pursuits.

8. TRANQUILITY LANE
Conclua a fase Tranquility Lane para conquistar o troféu. Há dois modos de fazer isso:
A. na simulação com Betty, faça tudo o que a menina pedir e mate todo mundo; B. vá para Abandoned House e interaja com os objetos da área na seguinte sequência: Radio, Glass Pitcher, Gnome, Glass Pitcher, Cinder Block, Gnome, opção influi no karma ruim e a segunda, no bom.

9. THE WATERS OF LIFE
Complete a missão homônima.

10. PICKING UP THE TRAIL
Complete Picking Up the Trail.

11. RESCUE FROM PARADISE
Você precisa completer a missão Rescue from Paradise. É possível fazer isso seguindo a missão principal ou logo após completar Strictly Business. Outra opção é subornar o guarda para entrar em Paradise Falls. Porém, se você fizer isso antes de Strictly Business, perderá essa missão e não vai conseguir juntar todos os troféus (a não ser jogando de novo).

12. FINDING THE GARDEN OF EDEN
Complete a missão homônima.

13. AMERICAN DREAM
Complete a missão homônima. Antes de falar com o Presidente, pegue o Bobblehead no escritório do Coronel Autumm (aproveite, pois é a única chance de pegá-lo).

14. BIG TROUBLE IN BIG TOWN
Complete Big Trouble in Big Town.

15. THE SUPERHUMAN GAMBIT
Complete The Super Humam Gambit.

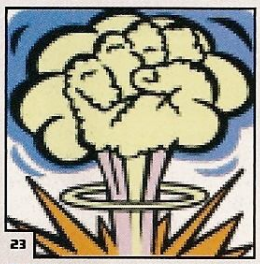
16. WASTELAND SURVIVAL GUIDE
Cumpra as dez missões para Moira. Caso queira trapacear, engane a moça a cada pedido para completar a missão sem fazer nada (é preciso ter um alto nível de Speech). Caso queira aproveitar para ganhar níveis, cumpra as missões do Wasteland

Dizem que esse negócio de lutar por troféus virtuais é baboseira. Isso porque não sabem que os troféus servem para... Hmmm

Survival Guide e, de lambuja, vai conhecer e explorar todo o mundo de *Fallout 3*.

17. THOSE!
Vá para Grayditch e fale com o garoto Bryan Wilks para começar a missão Those!. Complete-a.

18. THE NUKA-COLA CHALLENGE
Converse com Sierra Petrovita em Girdershade para acessar a missão. Encontre 30 Nuka-Cola Quantum e entregue-o para ela. Você pode encontrar este refrigerante em diversos pontos do mundo. Um bom meio de economizá-lo e evitar beber por acidente é comprar uma geladeira para sua casa em Megaton (compre na loja da Moira) e guardar todos os refrigerantes que encontrar no caminho.



19. HEAD OF STATE
Complete a missão Head of State. Para acessá-la, converse com Hannibal, o líder do Temple of the Union.

20. THE REPLICATED MAN
Fale com Dr. Zimmer, em Rivet City: ele quer que você encontre um androide perdido. Há duas formas de completar esta missão: 1. fale com Dr. Preston em Rivet City, colete os holotapes, fale com Winthrop em Underworld e Moira em Megaton, então procure Pinkerton em Rivet City;

2. a outra opção envolve dar a peça de androide que ganha de Victoria Watts para Zimmer e dizer para ele que o androide morreu (opção para quem gosta de cutucar as feridas alheias).

21. BLOOD TIES
Aceite a missão com Lucy West, no bar de Megaton, e complete-a.

22. OASIS
Vá para Oasis, ao norte do mapa. Passe pelo ritual e converse com Harold – o único personagem que aparece nos três episódios de *Fallout* – e complete a missão Oasis.

23. THE POWER OF THE ATOM
Complete a missão The Power of the Atom. Aviso: se você decidir explodir a cidade, faça todas missões de Megaton antes para não perder nenhum troféu. Aproveite para pegar o Bobblehead na casa de Lucas Simms.

24. TENPENNY TOWER
Complete a missão Tenpenny Tower. O ideal é fazê-la simultaneamente à missão Strictly Business.

25. STRICTLY BUSINESS
Pegue a missão Strictly Business ao chegar a Paradise Falls. Será preciso escravizar quatro pessoas: Flack (Rivet City), Red (Big Town), Susan Lancaster (Tenpenny Tower) e Arkansas (Minefield). Salve o jogo antes dessa missão e, após completá-la e pegar o troféu, carregue o jogo salvo. Isso vai evitar que cidades inteiras se voltem contra você.

26. YOU GOTTA SHOOT'EM IN THE HEAD
Pegue a missão com Crowley em Underworld e cumpra da forma que preferir.

27. STEALING INDEPENDENCE
Vá para o Capitol Preservation Society em Rivet City e fale com Abraham Washington para pegar a missão. Complete-a e o troféu será seu.

28. TROUBLE IN THE HOMEFRONT
Essa missão fica disponível depois de The Waters of Life. Volte para a Vault 101 e sintonize o rádio do PipBoy para pegar a missão. Complete Trouble in the Homefront para adquirir mais um troféu. Se por acaso não pegou o boneco Bobblehead na mesa do consultório do seu pai, esta é a sua última chance.

29. AGATHA'S SONG
Fale com Agatha, a mulher solitária que mora a oeste do ferro-velho. Recupere o violino dela (está em Vault 92) para completar a missão.

30. REILLY'S RANGERS
Pegue a missão pelo rádio no National Archives ou pessoalmente com Reilly em Underworld. Cumpra a missão Reilly's Rangers e pronto.

31. REAVER
Atinja o nível 8 com karma ruim.

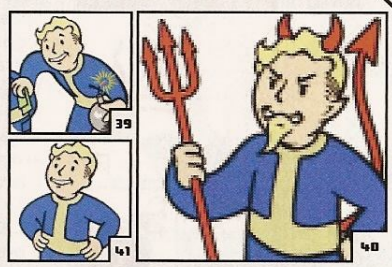
32. MERCENARY
Atinja o nível 8 com karma neutro.

33. PROTECTOR
Atinja o nível 8 com karma bom.

34. HARBINGER OF WAR
Chegue ao nível 14 com karma ruim para ganhar o troféu.

35. PINNACLE OF SURVIVAL
Chegue ao nível 14 com karma neutro.

36. AMBASSADOR OF PEACE
Chegue ao nível 14 com karma bom.



37. DOESN'T PLAY WELL WITH OTHERS
Mate 300 pessoas. Vasculhe as ruínas atrás de Raiders, Slavers e agentes do Enclave. Qualquer pessoa serve para alcançar este objetivo sádico, mas matar os habitantes das cidades traz sérias consequências.

38. SLAYER OF BEASTS
Mate 300 criaturas.

39. PSYCHOTIC PRANKSTER
Plante uma granada ou mina enquanto rouba uma carteira (aproxime-se agachado de alguém para tentar bater a carteira da pessoa e mova uma granada do seu menu para o da vítima). Salve

EFICIÊNCIA Com a Gatling Gun, fica fácil conseguir o troféu de eliminar 300 inimigos. Bandidos reduzidos a poças ou seus dólares pós-apocalípticos de volta

Campeão da Redação

GALERIA DA FAMA

De que adianta ralar para ganhar os troféus e não poder mostrar para o maior número possível de invejos... amigos? O perfil acima é de Carlos Sá, o campeão da nossa equipe **D&T**. Envie o nome do seu perfil do PS3 (ID online) para o e-mail da nossa redação **playstation@europanet.com.br** e ele poderá ser escolhido para ilustrar o Top 5 leitores da próxima edição. Como sabemos que todo leitor é um potencial mercenário, aí vai um incentivo: o perfil com mais troféus vai ganhar uma assinatura da **D&T**.

TOP 5 LEITORES

1	Neameto (Lv. 9, 433 troféus)
2	Ashton676 (Lv. 7, 335 troféus)
3	AnunakinBR (Lv. 6, 240 troféus)
4	Batboymacbr (Lv. 5, 136 troféus)
5	siqueira (Lv 3, 53 troféus) (¬_¬)

TROFÉUS

FALLOUT 3

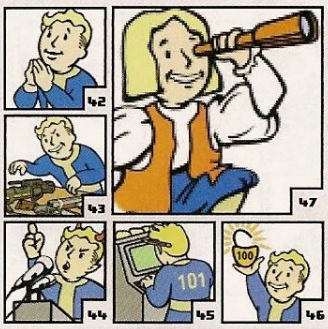
o jogo antes de fazer isso, pois o alvo da brincadeira explode no final e as pessoas da cidade vão odiar você. Após pegar o troféu, carregue o último Save e volte à vida normal.

40. SCOURGE OF HUMANITY
Chegue ao nível 20 com karma ruim.

41. PARADIGM OF HUMANITY
Nível 20 com karma neutro.

42. LAST, BEST HOPE OF HUMANITY
Nível 20 com Karma Bom.

43. WEAPONSMITH
Monte cada uma das sete armas customizáveis. Para construí-las, você precisa primeiro encontrar o esquema de cada uma, juntar as partes e levar para o Workbench na loja de Moira, em Megaton. Veja a seguir quais são as armas e as localizações dos seus esquemas:



- **Bootlecap Mine:** Moira Brown, Megaton; Jocko's Pop & Gas Stop.
- **Dart Gun:** Lydia Montenegro, na Tenpenny Tower; MDPL-05 Power Station; recompensa pela missão Head of State.
- **Deatclaw Gauntlet:** recompensa por ajudar Bannon in Rivet City; F.Scott Key Trail & Campground.
- **Nuka Grenade:** Sierra Petrovita, Girdershade; ou em Cliffside Cavern.
- **Railway Rifle:** Tulip, Underworld; ou por meio de recompensa pela missão Stealing Independence.
- **Rock-it Launcher:** (Moira Brown, Megaton; Rivet City Armory; Carzy Wolfgang.
- **Shishkebab:** recompensa pela missão Blood Ties.

44. SILVER-TONGUED DEVIL
Vença 50 Speech Challenges. Invista alguns pontos na habilidade Speech nos primeiros níveis, assim você terá mais oportunidades de Speech Challenges durante todo o jogo. São opções para convencer outra pessoa, levá-la na conversa. Você reconhece o Speech Challenge pelo símbolo [Speech]% ao lado da opção de diálogo. O número que acompanha o símbolo indica a chance de convencer a pessoa.

45. DATA MINER
É preciso hackear 50 terminais para ganhar esse troféu.

46. KEYS ARE FOR COWARDS
Arrombe 50 fechaduras.

47. ONE MAN SCOUTING PARTY
Descubra cem localidades. Basta viajar muito pelo mundo do jogo.

48. TAKE IT BACK!
Complete a missão final, Take it Back! É recomendável conseguir os outros troféus antes, pois depois que aceitar participar desta missão não há mais volta.

Haja sapato! É preciso conhecer o mundo para ganhar os troféus

49. THE BIGGER THEY ARE...
Mate todos os Super Mutants Behemots. As localizações deles são:
- Missão Galaxy News Radio.
- Evergreen Mills, na rede elétrica.
- Entrada oeste do Capitol Building.
- Takoma Industrial, Takoma Park.
- Jury Street Metro Station, a oeste da Vault 101.

50. YES, I PLAY WITH DOLLS
51. VAULT-TEC CEO
Colete dez Vault-Tec Bobbleheads para conseguir o troféu Yes, I Play With Dolls e 20 para conseguir o troféu Vault-Tec CEO. Além dos troféus, os bonecos Bobbleheads da Vault-Tec dão pontos extras para habilidades ou status. Confira a localização de cada um:
- **Barter +10:** Evergreen Mills, atrás do Market Bazaar.
- **Big Guns +10:** Fort Constantine, no porão de CO Quarters, no cofre.
- **Energy Weapons +10:** está oculto em Ravenhold.
- **Explosives + 10:** WKML Broadcast Station, em uma cisterna selada.
- **Lockpick +10:** Bethesda Ruins, no Bethesda Offices East.
- **Medicine +10:** Vault 101, mesa do consultório médico.
- **Melee Weapons +10:** procure na área de Dunwich Building.
- **Repair +10:** Aerefu, investigue toda a casa de Evan King.
- **Science +10:** Vault 106, na mesa da sala do segundo andar.
- **Small Guns +10:** National Guard Depot, no Armory.
- **Sneak +10:** Yao Guai Tunnels, sobre uma caixa de metal no Den.
- **Speech +10:** Paradise Falls, mesa na casa de Slave Master.
- **Unarmed +10:** Rockpolis, a oeste da garagem de Casey Smith.
- **Status Agility +1:** Greener Pastures Disposal.
- **Status Charisma +1:** Vault 108, no Cloning Lab.
- **Status Endurance + 1:** Deathclaw Sanctuary, na mesa próxima ao cadáver.
- **Status Intelligence + 1:** Rivet City, na mesa do Dr. Li, localizada no Science Lab.
- **Status Luck +1:** Arlington Cementery North, no porão da casa ao norte.
- **Status Perception +1:** Republic of Dave, no Museum of Dave.
- **Status Strenght +1:** Megaton, na casa do Sheriff Lucas Simms.

Ganhe 105 troféus em 1 dia! \o/

Acabou a moleza! Vamos turbinar o seu perfil magrelo sem precisar suar

Não ligue se o perfil do seu amigo é maior do que o seu (entenda como quiser). Bolamos um guia para aumentar radicalmente o seu número de troféus em um dia. Tranque-se no quarto, pegue os seus jogos e deixe a mágica fluir (nada de entorpecentes, pois eles não dão troféus).

"Cai fora! Eu só tenho mais algumas horas para conseguir os cem troféus"

44 troféus em 7 horas
Uncharted: Drake's Fortune

Para conseguir os troféus, você precisa procurar os tesouros e eliminar os inimigos com variadas condições ou armas. Com o guia que revela a localização de todos os tesouros, publicado na edição 108 da **D&T**, e jogando no nível fácil você vai conseguir 44 troféus. Os troféus restantes se referem a terminar em outros níveis de dificuldade; deixe-os para outro dia.

16 troféus em 25 minutos [recreio]
Linger In Shadows

Como o próprio criador disse, isto não é um jogo: é uma experiência artística. Na verdade, é um vídeo interativo bem esquisito, mas rende 16 troféus na maciota. Basta assisti-lo e encontrar todas as fotos secretas (o roteiro está na página 103).

25 troféus em 4 horas
Quantum of Solace

A maior parte dos troféus é dada por eliminar inimigos em certas condições ou concluir as fases, ou seja, basta seguir o modo normal e arrebentar os vilões para ganhar uma porrada de troféus. O jogo não é difícil e, em cerca de quatro horas, você conseguirá 25 troféus.

20 troféus em 4 horas
Buzz! Quiz TV

Ok. Você terminou dois jogos e viu um filme bem esquisito em um dia. Vamos encerrar de leve. *Buzz* é um jogo divertido de perguntas sobre programas de TV. Tudo o que você precisa fazer para faturar 20 troféus é jogar todos os modos e provas um certo número de vezes. Moleza!

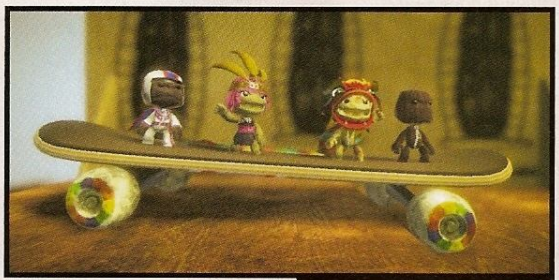
Após jogar por um dia inteiro para ganhar troféus, vá tomar um banho. Não pergunte por que, confie em nós e faça isso!

LITTLEBIGPLANET

A maior ferramenta de criação de diversão que há na atualidade, capaz de dar forma às maiores ideias dos jogadores, é chamada *LittleBigPlanet*. Além de desafiar sua capacidade criativa, o jogo conta com bons desafios próprios e uma bela lista de troféus, que, inclusive, aumentou graças ao pacote especial de fases e personagens de *Metal Gear Solid*. Acompanhe as nossas dicas para completar mais uma coleção honrada de troféus.

1

2

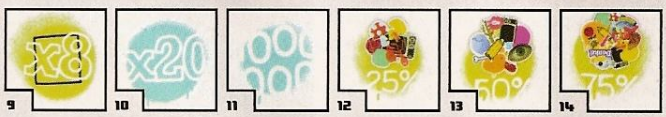


LittleBigPlanet Pro Skater em ação

1. PLAY
Você tem paciência? Se não tiver, esqueça este troféu e vá procurar o que fazer. Para ganhá-lo, é preciso terminar todas as fases sem morrer. Sempre que você finalizar uma etapa sem explodir, queimar ou desintegrar o seu sackboy, a fase vai ganhar o ícone de um Ás de Espadas. Enfeite todas as fases com este ícone e pronto. As fases Challenge estão inclusas no desafio (exceto aquelas que não acabam enquanto o seu personagem não morrer).

3 4 5 6 7 8

2. CROWD PLEASER
3. NEIGHBOURHOOD WATH
4. NETWORKING
5. CREATE
Criar uma fase é fácil, porém conseguir uma obra legal ao ponto de ser jogada por 50 pessoas (troféu Crowd Pleaser) e recomendada por 30 jogadores (troféu Create) é uma proeza e tanto. Suas escolhas são:
A. Crie uma fase MUITO legal;
B. Junte os seus amigos e peça para eles recomendarem sua fase (afinal, eles vão passar pelo mesmo apuro e vão precisar da sua recomendação); ou **C.** Suborne pessoas. O melhor meio de agradar é criar minigames com desafios simples e criativos, como um jogo de tiro ao alvo com a arminha de paintball adquirida no pack de *Metal Gear*. Lembre-se de que para recomendar uma fase, é necessário clicar na fase e escolher a opção Add to Hearted para colocar um coração na ficha dele. Aproveite e premie cinco fases com corações e ganhe o troféu Neighbourhood Watch. Premie três autores diferentes para ganhar a premiação Networking.



9 10 11 12 13 14

6. SHARE
Invista muitas horas da sua vida no modo Community para entrar, conhecer e finalizar 150 fases criadas por outros jogadores. E não seja mesquinho: etiquete 50 fases e recomende 10 delas. Para facilitar sua vida, use o sistema de buscas (search), clique em Search Tags e escolha as opções Short, Fast, Easy, Quick e Musical para encontrar as criações mais curtas.

7. JUST BEGINNING
Termine todas as fases normais do Story.

8. 2X MULTIPLIER!
9. 8X MULTIPLIER!
10. 20X MULTIPLIER!
11. HI SCORE
Colete bolhas de bônus em sequência para conseguir os multiplicadores x2 e x8. Conseguir x20 em fases normais é difícil para caramba, então crie sua própria fase e acumule uma porrada de bolhas em um único espaço. Isso garante o troféu Hi Score, que exige um milhão de pontos (imagine o Dr. Evil com o dedo mindinho na boca). Se você é um preguiçoso e não quer saber de criar nada, entre nas fases online e procure pela categoria points-fest.

20

18 19

12. FORAGER
13. STICK FINGERS
14. TREASURE HUNTER
15. BOOTY MASTER
Banque o perdigueiro e fareje todos os cantos dos cenários para achar as bolhas de itens (muitas estão atrás de bonecos). Alguns caminhos exigem que você jogue com um, dois ou até três amigos, por isso junte a sua galera e os controles necessários na sua casa, pois online é muito difícil organizar pessoas com os mesmos interesses (não há salas). Colete 25% para faturar o troféu Forager, 50% para Sticky Fingers, 75% para Treasure Hunter e 100% de todas as bolhas de itens para Booty Master.

16. DR. FRANKENSTEIN
Assista ao tutorial e crie um ser completo (ele precisa andar, ter Inteligência Artificial, olhos, rabo e tudo aquilo que um monstro digno e honrado tem direito).

17. CELEBRITY
18. FEEL THE LOVE #
Crie uma fase atraente o bastante para convencer os visitantes a jogá-la e premiar com corações (cinco para o troféu Celebrity e dez para Feel the Love). Caso precise ensinar um amigo como recomendar sua obra, mande o sujeito clicar em sua fase, escolher a opção More by this Autor e escolher a opção Add to Hearted.

21 22 23 24 25 26 29

19. THE GARDENS
20. THE SAVANNAH
21. THE WEEDING
22. THE CANYONS
23. THE METROPOLIS
24. THE ISLANDS
25. THE TEMPLES
Complete todas as fases e desafios dos respectivos mundos para habilitar os seus troféus. Vencer uma fase habilita o desafio seguinte, ou seja, sem segredos. As provas de minigames exigem que você encontre as chaves espalhadas pelos cenários, por isso vasculhe os cenários com calma.

15 16 17

26. EXPERT CREATOR
No seu Pod (nave onde você escolhe as modalidades de jogo), entre na opção My Moon para criar sua própria fase. O objetivo é participar de todas as etapas do tutorial que ensina a construir fases. É claro que há uma manha para fugir disso: aperte ■ para ir ao menu e escolha a opção Next Tutorial para ir ao próximo passo.

27. ARTIST
28. HOMEMAKER
Aperte ■ durante a partida, entre na opção Stickers & Decorations e cole qualquer adesivo no cenário. Um adesivo garante o troféu Artist e dez dão o troféu Homemaker.

29. FASHION SENSE
Vista o seu sackperson com itens de vestuário de três mundos diferentes.

30. TRENDSETTER
Entre em uma partida com outros jogadores e cole um adesivo qualquer de parede bem na fuça de um deles. Geralmente, as pessoas não param quietas, o que dificulta sua vida, mas sempre são obrigadas a parar na linha de partida de desafios de velocidade.

27 28 30 31

31. CRANIUM COLLETOR
É um jogo fofinho, mas alguém tem que morrer para garantir este troféu. E não é só um, mas

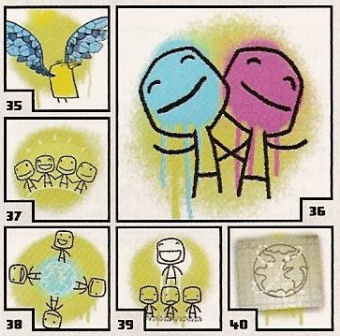
TROFÉUS

LITTLEBIGPLANET

cem inimigos. Descubra os seus pontos fracos e bote para quebrar.

32. SECRET STICKERIST
Termine a primeira fase do jogo (First Steps), entre novamente nela e surgirá um dispositivo pendurado sobre a primeira plataforma; preencha-a com o adesivo de uma bota (Rainbow Choque) para habilitar a linha de largada.

33. INCREDIBLE SPEED!
34. INCREDIBLE HEIGHT!
35. SACKBIRD
Nenhum destes troféus pode ser adquirido na história normal, pois todas as fases parecem contar



com normas de segurança.
O que fazer: crie um veículo e ajuste a potência do motor ao máximo e monte uma pista extensa para pisar fundo e ganhar o troféu Incredible Speed; no final da pista, coloque uma rampa que jogue o veículo para uma altura absurda no céu para ganhar o Incredible Height!; pule no alto para encarar uma queda livre que dure pelo menos quatro segundos e fature o Sackbird. Há diversas fases prontas para isso na comunidade, procure pela categoria points-fest.

36. FRIENDLY
37. PARTY PERSON
38. SOCIALITE
39. TOP OF THE CLASS
Encare uma fase qualquer em jogatina cooperativa com qualquer pessoa disponível online (Friendly) e com três desconhecidos (Party Person e Socialite). Vá às fases mais populares para ter mais chances de encontrar gente, já que não há uma sala para reunir pessoas, ou convide amigos. Vença uma partida entre quatro jogadores e fature o troféu Top of the Class.

40. TRAVELLER
41. FIRST!
42. OPINIONATED
Entre no modo online e termine qualquer fase (troféu Traveller). Se você for rápido e sortudo o bastante para ser uma das dez primeiras pessoas a experimentem uma nova fase, receberá o troféu First!. Caso não seja, entra na busca de fases e clique em Newest para selecionar as fases mais novas. Não se esqueça de pontuar e dar um Tag para a fase para levar o troféu Opinionated.

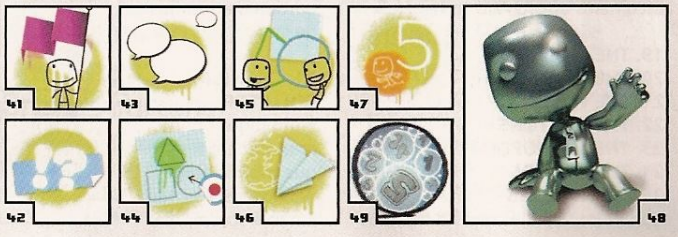
43. TALKATIVE
Clique sobre qualquer fase online, acesse as janelas laterais e, na janela de comentários, clique em Add a Comment, escreva qualquer besteira e publique.

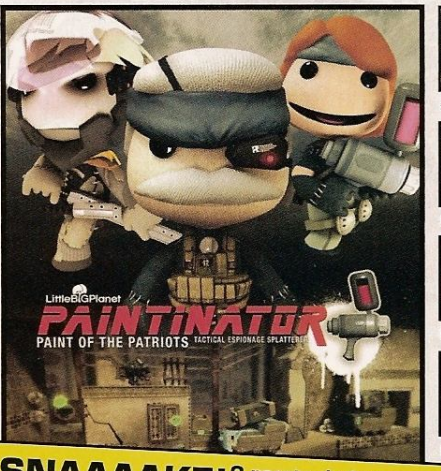
44. CREATOR
45. TEAM CREATOR
46. PUBLISHER
47. LOOK WHAT I MADE!
Entre na opção My Moon para criar uma fase. Escolha qualquer opção que tenha a palavra Template, monte um cenário repleto de itens até elevar 30% do termostato e salve-o para ganhar o troféu Creator. Antes de salvar, conecte um segundo controle para habilitar outro sackboy na parada e salve a fase para faturar o Team Creator. Se você fez uma fase bacana, salve-a e clique na opção Publish para mandá-la para a comunidade e faturar o troféu Publisher. Cinco pessoas precisam visitar sua fase para dar certo.

48. 100% COMPLETE
Está na cara, né? Cumpra todos os objetivos e consiga todos os troféus.

49. METAL GEAR SOLID BOOTY MASTER
Encontre e colete todas as bolhas de itens das fases de *Metal Gear*.

50. THRIFTY PAINTER
Dispare menos de 125 bolas de tinta na fase Act 3: The Mission, parte do pacote *Metal Gear*.





SNAAAAKE! O pacote de fases de Metal Gear estão à venda na PlayStation Store. São todas muito divertidas e rendem nove troféus extras.

51. DIAMOND HUNTER
Encontre e destrua os cinco diamantes secretos na fase Act 4: The Level Factory.

52. ACE ACT 5: THE BOSS
Termine esta fase sem morrer nenhuma vez para levar o troféu.

53. ACE ACT 3 AND ACT 4
Termine estas duas fases sem morrer nenhuma vez sequer.

54. REXECUTIONER
Destrua Metal Gear Rex em menos de dois minutos e 30 segundos.

55. PAINT SPLURGE
Dispare mais de 5 mil bolas de tinta.

56. QUICKFIRE ARTIST
Dispare 40 bolas de tinta em menos de cinco segundos.

57. PAINT SHARER
Habilite a arminha de paintball. Crie uma fase que disponibilize a arma e publique-a na comunidade.

Ganhe um bigodão (e um PlayStation 3)

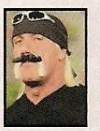
Troféus de platina são desafios para machos de verdade e para mulheres poderosas. Conseguir essa premiação é tão difícil que, quando ela pipocar na sua tela, nascerá imediatamente um bigode de machão na sua cara (mesmo que você seja uma garota). Tal proeza merece prêmios. Consiga o troféu de platina de *Street Fighter IV* e mande uma foto para a nossa redação para provar. O primeiro e-mail que chegar com a prova vai ganhar um PlayStation 3! E não adianta fotografar só o troféu na tela da sua TV. Queremos ver sua foto com o bigodão ou saberemos que você contratou um bigodudo profissional para fazer o trabalho.

Para participar, é obrigatório ver o regulamento no site da promoção: **www.europanet.com.br/lbp**

Veja abaixo as celebridades que já conseguiram suas platinas e mire-se nos seus exemplos.

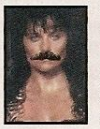
Hall "Bigodão" da Fama

A família PlayStation conta com célebres membros que ganharam fama por sua fome por troféus. Estes bravos nos orgulham com seus perfis e são exemplos para você.



Hulk Hogan
• Lutador e patife: **559 troféus** antes sequer de chegar em casa com seu Play 3.

Cp. Nascimento
• Chefe do GOE e mal humorado profissional: **700 troféus.** Joga só Play3 porque esse é farda preta.



Xena
• Amazona e chutadora de bundas: **669 troféus** e nem sabe o que é um PlayStation.

Em entrevista para a D&T, Capitão Nascimento afirma que só o Play 3 é farda preta e não joga Wii porque esse é moleque!

Netunia
.com.br

LANÇAMENTO ESPECIAL DE FEVEREIRO

STREET FIGHTER IV
PARA XBOX 360 E PS3

CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS

VISA CONSULTE NOSSAS FORMAS DE PAGAMENTO

Televendas: (11) **3825-7600**

WWW.NETUNIA.COM.BR

REVOLTA O nível Veteran de dificuldade é tão mentiroso que as balas dos inimigos fazem curvas para desviar de qualquer alvo que não seja você. Assim sendo, a produtora do game poderia ser legal e liberar algumas dicas... Mas não: eles nos dão dicas para deixar os adversários ainda mais abusados. Malditos sejam!!! Ainda assim, "divirta-se" com as dicas...

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Modo Zombie: complete o game em qualquer uma das dificuldades para habilitar o Zombie Mode, um modo co-op para até quatro jogadores detonarem hordas de zumbis nazistas.
Modo Veteran: alcance o level 32 no modo co-op para a habilitar a maior dificuldade.
Death Cards: encontre as cartas na missões correspondentes para poder habilitar novas armas, itens e condições especiais:
– **Berserker (loucura):** Missão Breaking Point.
– **Body Armor (somente tiros na cabeça matam):** Missão "Ring of Steel".
– **Cold Dead Hands (as armas dos inimigos desaparecem):** Missão Vendetta.
– **Flak Jacket (inimigos mais resistentes a explosivos):** Missão "Relentless".
– **Hard Headed (inimigos mais resistentes a tiros):** Missão "Little Resistance".
– **Painkiller (revive amigos mortos no modo Co-Op):** Missão 'Blowtorch & Corkscrew'.
– **Paintball (armas de paintball):** Missão 'Heart of the Reich'.
– **Sticks & Stones (somente facas e pedras):** Missão 'Their Land, Their Blood'.
– **Suicide King (balas explosivas de pistola):** Missão "Hard Landing".
– **Thunder (tiros explosives na cabeça):** Missão "Semper Fi".
– **Undead Soldier (inimigos revivem a si mesmos):** Missão "Eviction".
– **Vampire (recupera energia ao eliminar inimigo):** Missão "Burn 'Em Out".
– **Victory (limita as informações na tela e 'fogo amigo'):** Missão "Downfal"".

Desbloqueáveis: diversos acessórios e armas são habilitados ao cumprir certos requisitos no modo co-op online. Separamos abaixo como conseguir estes itens, divididos pelas classes de armas:

ADEREÇOS
– **Bandolier (Slot 1):** alcance o Level 40.
– **Bomb Squad (Slot 1):** alcance o Level 16.
– **Bouncing Betty x2 (Slot 1):** alcance o Level 24.
– **Camouflage (Slot 2):** alcance o Level 12.
– **Coaxial Machinegun (Vehicle Slot):** alcance o Level 40 .
– **Deep Impact (Slot 3):** alcance o Level 4.
– **Dead Silence (Slot 3):** alcance o Level 52.
– **Double Tap (Slot 2):** alcance o Level 36 .
– **Extreme Conditioning (Slot 3):** alcance o Level 4.
– **Fireproof (Slot 3):** alcance o Level 48.
– **Fireworks (Slot 2):** alcance o Level 4.
– **Flak Jacket (Slot 2):** alcance o Level 4.
– **Gas Mask (Slot 2):** alcance o Level 4.
– **Greased Bearings (Vehicle Slot):** alcance o Level 4.
– **Iron Lungs (Slot 3):** alcance o Level 60.
– **Juggernaut (Slot 2):** alcance o Level 4.
– **Lead Foot (Vehicle Slot):** alcance o Level 28.
– **M2 Flamethrower (Slot 1):** alcance o Level 65.
– **M9A1 Bazooka x2 (Slot 1):** alcance o Level 4.
– **Martyrdom (Slot 3):** alcance o Level 20.
– **Ordnance Training (Vehicle Slot):** alcance o Level 12.
– **Overkill (Slot 2):** alcance o Level 56.
– **Primary Grenade x2 (Slot 1):** alcance o Level 44.
– **Reconnaissance (Slot 3):** alcance o Level 64.
– **Second Chance (Slot 3):** alcance o Level 9.
– **Shades (Slot 2):** alcance o Level 32.
– **Sleight of Hand (Slot 2):** alcance o Level 28.
– **Special Grenade x2 (Slot 1):** alcance o Level 4.
– **Special Grenade x3 (Slot 1):** alcance o Level 4.
– **Steady Aim (Slot 3):** alcance o Level 4.
– **Stopping Power (Slot 2):** alcance o Level 4.
– **Toss Back (Slot 3):** alcance o Level 6.
– **Water Cooler (Vehicle Slot):** alcance o Level 4.

GRANADAS
– **Frag:** alcance o Level 4.
– **Molotov Cocktail:** alcance o Level 10.
– **N-74NT:** alcance o Level 4.
– **Signal Flare:** alcance o Level 4.
– **Smoke:** alcance o Level 4.
– **Tabun Gas:** alcance o Level 4.

METRALHADORAS
– **BAR:** alcance o Level 4.
– **Bayonet:** complete o Marksman Challenge 2.
– **Bipod:** completeo Marksman Challenge 1.
– **Browning M1919:** alcance o Level 61.
– **DP-28:** alcance o Level 13.
– **FG 42:** alcance o Level 45.
– **MG-42:** alcance o Level 33.
– **Type 99:** alcance o Level 4.

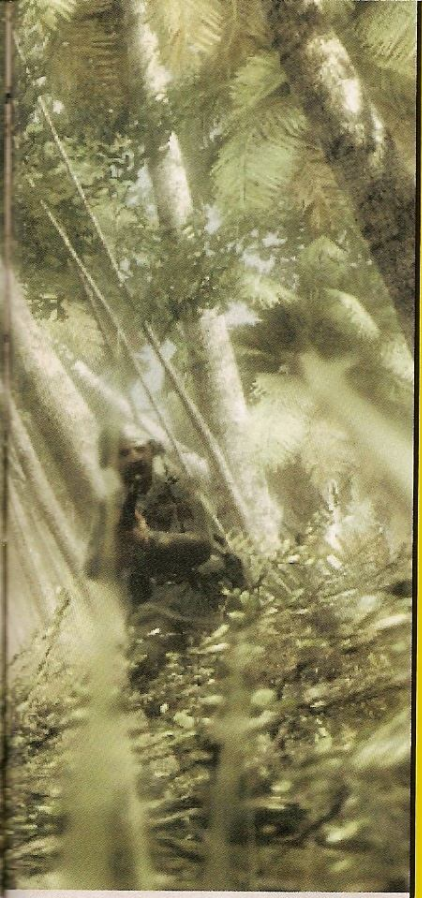
PISTOLAS
– **.357 Magnum:** alcance o Level 49.
– **Colt M1911:** alcance o Level 4.
– **Nambu:** Alcance o Level 4.
– **Tokrev TT-33:** alcance o Level 21.
– **Walther P38:** alcance o Level 4.

RIFLE
– **Aperture Sight:** complete o Marksman Challenge 2.
– **Flash Hider:** complete o Marksman Challenge 1.
– **Gewehr 43:** alcance o level 7.
– **M1 Garand:** alcance o level 17.
– **M1A1 Carbine:** alcance o level 65.
– **Rifle Grenade:** complete o Marksman Challenge 4.
– **STG-44:** alcance o level 37.
– **Suppresso:** complete o Marksman Challenge 1.
– **SVT-40:** alcance o level 4.
– **Telescopic Sight:** complete o Marksman Challenge 3.

RIFLES DE CURTA DISTÂNCIA
– **Arisaka:** alcance o Level 4.
– **Bayonet:** complete o Marksman Challenge

O avião explodiu! Até a água está em chamas! Você se lascou! Não temos dicas de invencibilidade, infelizmente. É, você se lascou mesmo...

As dicas de *Call of Duty* deixam os inimigos ainda mais cruéis e apelões. Faz sentido, habilitar dicas para ajudar o inimigo (tsc!)



1 e/ou 2.
– **Kar98k:** alcance o Level 41.
– **Mosin-Nagant:** alcance o Level 21.
– **PTRS-41:** alcance o Level 57.
– **Rifle Grenade:** complete o Marksman Challenge 2 e/ou 3.
– **Sniper Scope:** complete o Marksman Challenge 1.
– **Springfield:** alcance o Level 4.

SHOTGUNS
– **Bayonet:** complete o Marksman Challenge 2.
– **Double-Barreled Shotgun:** alcance o Level 29.
– **Grip:** complete o Marksman Challenge 1.
– **M1897 Trench Gun:** alcance o Level 4

SLOTS PERSONALIZÁVEIS DAS ARMAS
– **6:** assim que você alcançar o primeiro nível de prestígio.
– **7:** assim que você alcançar o segundo nível de prestígio.
– **8:** alcance o quarto nível de prestígio.
– **9:** alcance o sétimo nível de prestígio.
–**10:** alcance o décimo nível de prestígio.

SUBMETRALHADORAS
– **Aperture Sight:** complete o Marksman Challenge 2.
– **Dual Magazine:** complete o Marksman Challenge 3.
– **MP40:** alcance o Level 10.
– **PPSH:** alcance o Level 41.
– **Round Drum:** complete o Marksman Challenge 3.
– **Suppressor:** complete o Marksman Challenge 1.
– **Thompson:** alcance o Level 4.
– **Type 100:** alcance o Level 25.

PLAYSTATION 2

ROCK BAND 2

Astro do Rock
– **Todas as Músicas (Com Guitarra):** para habilitar todas as músicas sem ter que completar todas as turnês, vá a "Extras", "Modify Game" e pressione Vermelho, Amarelo, Azul, Vermelho, Vermelho, Azul, Azul, Vermelho, Amarelo, Azul.
– **Instrumentos e Visuais Desbloqueáveis:** para melhorar o visual de sua banda com instrumentos personalizados e novas maquiagens, complete as missões abaixo:
– **Bomb Bass:** vença o Impossible Bass Challenge.
– **Bone Microphone:** vença o Impossible Marithon 2 Challenge.
– **Clear Fender American Deluxe Stratocaster HSS e Glowing Drum Set:** entre na lista "Rolling Stone Rock Immortals".
– **Clear Microphone:** vença o Rock Immortal Setlist no modo World Tour como Vocal.
– **Gold Drum Set:** vença o ImpossibleDdrum Challenge.
– **Gold Fender American Deluxe Stratocaster HSS:** vença o "Impossible Guitar Challenge".
– **Gold Microphone:** vença o Imposible Vocal Challenge.
– **Silver Bass:** vença o "The Final Band Challenge" como Baixista.
– **Silver Drums:** vença o "The Final Band Challenge" como Baterista.
– **Silver Guitar:** vença o "The Final Band Challenge" como Guitarrista
– **Silver Microphone:** vença o "The Final Band Challenge" como vocalista.
– **The Goat Head guitar:** vença o Impossible Marathon 2 challenge como guitarrista em qualquer dificuldade.
– **Ultimate Goth Outfit:** vença o Impossible Drum Challenge.
– **Ultimate Metal Outfit:** vença o Imposible Vocal Challenge.
– **Ultimate Metal Outfit:** Complete the Vocals Impossible Challenge em qualquer dificuldade.
– **Ultimate Punk Outfit:** vença o Impossible Bass Challenge em qualquer dificuldade.
– **Ultimate Rock Outfit:** vença o Impossible Guitar Challenge em qualquer dificuldade.

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 4

New Game + e Ultimate Weapons: termine o game uma vez e reinicie outra partida em New Game + para poder enfrentar a Morte (Death). A Morte aparece em certas arcas de tesouro e a opção de abrir ou ignorar (open chest or ignore chest) aparecerá sempre que você abrir uma arca com a Morte nela. Abrindo a arca e vencendo a Morte você receberá as Ultimate Weapons dos personagens.

Armas Secretas: retorne às dungeons já vencidas para conseguir as armas secretas dos personagens, conforme a lista abaixo – exceto Chie, que não possue arma secreta:
– **Personagem Principal:** derrote o chefe extra em Void Quest.
– **Kanji:** derrote o chefe extra em Steamy Bath House.
– **Kuma:** derrote o chefe extra que está em Opera House.
– **Naoto:** derrote o chefe extra em Secret Lab.
– **Yousuke:** encontre a arma no esconderijo do chefe de Mysterious Shopping Street.
– **Yukiko:** derrote o chefe extra em Yukiko's Castle.

PLAYSTATION 3

LITTLEBIGPLANET

Novo Guarda-Roupa: completar as fases sem morrer garante novas peças para enfeitar seus amiguinhos, conforme a lista abaixo com a fase e o item-prêmio, respectivamente:
– **Sensei's Lost Castle:** Óculos de Grau.
– **Endurance Dojo:** Kimono Japonês.
– **The Construction Site:** Máscara de Dinossauro.
– **Subway:** Boneco verde de meia.
– **Lowrider:** Rabo de Dinossauro
– **Serpent Shrine:** Chapéu de Cowboy
– **The Mines:** Jeans com Cinturão e Bandana de Cowboy.
– **Boorn Town:** Botas de Cowboy e Luvas de Couro.
– **Skulldozer:** Capacete Romano.
– **The Darkness:** Armadura Romana.
– **The Wedding Reception:** Espada de Madeira.
– **The meerkat Kingdom:** Chapéu de Palhaço e Monóculo Dourado.
– **Burning Forest:** Bigode.
– **Swinging Safari:** Jaqueta de Palhaço.
– **Skate To Victory:** Chapéu de Pirata.
– **Get a Grip:** Colete e Shorts Piratas.
– **First Steps:** Gancho e Tapa-olho Piratas.
– **The Terrible Oni's Volcano:** Bandana Japonesa.
– **The Dancers Court:** Bico de Galinha.
– **Elephant Temple:** Rabo de Galinha.
– **Great Magicians Palace:** Luvas de Galinha.
– **The Frozen Tundra:** Olhos Brancos Brilhantes.
– **The Bunker:** Capacete de Neon.
– **The Collectors Lair:** Rabo de Coelho.
– **The Collector:** Cabeça Amarela.

Cogumelos gigantes e bolhas psicodélicas infestam os cenários: habilite as peças de vestuário e não seja o único normal por aqui

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

Jogue como Darkseid: complete o modo Story com os personagens da DC.
Jogue como Shao Khan: complete o modo Story com os personagens de Mortal Kombat.

NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM

Novos Personagens: para habilitar novos personagens no game, vença as respectivas missões, conforme listado abaixo:
– **Gaara:** complete a "Burning Will of Fire" (Flashback Mission: Leaf Destruction Arc).
– **Itachi:** complete a "Fatal Encounter" (Flashback Mission: Tsunade Search Arc).
– **Jiraiya:** complete a "A Match with Pervy Sage".
– **Kabuto:** complete a "A Whirling Rasengan Explodes" (Flashback Mission: Tsunade Search Arc).
– **Kakashi:** complete o Genin Training Arc.
– **Kankuro:** complete a "The Aburame Clan" (Flashback Mission: Leaf Destruction Arc).
– **Kimimaro:** complete a "Battle with the Sound Beguns" (Flashback Mission: Sasuke Chase Arc).
– **Kimimaro Amaldiçoado:** complete a "A Duel that risks their Bond" (Flashback Mission: Sasuke Chase Arc).
– **Kisame Hoshigaki:** complete a "Toad Sage shows his ability" (Flashback Mission: Tsunade Search Arc).
– **Might Guy:** complete a "Odd Beast Battles a Scourge" (Flashback Mission: Tsunade Search Arc).
– **Might Guy (Modo dos Oito Portais):** complete a "A Duel that risks their Bond" (Flashback Mission: Sasuke Chase Arc).

DICAS

– **Naruto Uzumaki (Modo Nove-Caudas):** complete a "A Duel that risks their Bond" (Flashback Mission: Sasuke Chase Arc).
– **Orochimaru:** complete a "Sannin Rock Heaven and Earth" (Flashback Mission: Tsunade Search Arc).
– **Rock Lee Amaldiçoado:** complete a "A Duel that risks their Bond" (Flashback Mission: Sasuke Chase Arc).
– **Sasuke Uchiha Amaldiçoado:** complete a "A Duel that risks their Bond" (Flashback Mission: Sasuke Chase Arc).
– **Temari:** complete a "The Chunin Exam Sleeper Pick" (Flashback Mission: Leaf Destruction Arc).
– **Terceiro Hokage:** complete a "Unprecedented Mega Battle" (Flashback Mission: Leaf Destruction Arc).
– **Tsunade:** complete a "Tsunade finally opens her eyes" (Flashback Mission: Tsunade Search Arc).

Novos Uniformes: da mesma forma que os personagens, vença as respectivas missões para habilitar as novas vestimentas:
– **Uniforme Antigo de Gaara, Kankuro e Temari:** complete a "Gaara Returns" (Flashback Mission: Sasuke Chase Arc).
– **Uniforme Negro de Sasuke:** complete a "Sasuke and Gaara" (Flashback Mission: Leaf Destruction Arc).
– **Uniforme De Shikamaru do exame Chunin (Nara):** "Shikamaru's Squad is summoned" (Flashback Mission: Sasuke Chase Arc).

PRINCE OF PERSIA

Personagens Extras
– **Jogue como Altair de "Assassin's Creed":** inscreva-se no site da Ubisoft e acesse-o pela da PSN, selecione a opção SINC e a nova skin estará disponível.
– **Jogue como Jade de 'Beyond Good and Evil':** termine o game.
– **Jogue como o Príncipe de "Sands of Time:** no menu de EXTRAS, entre na opção SKINS MANAGER e insira o password 525858542.

RESISTANCE 2

– **Fases Espelhadas:** obtenha três troféus de prata.
– **Superarmas Híbridas:** obtenha cinco troféus de prata.
– **O Troféu mais Difícil do Jeito mais Fácil:** para conseguir o troféu OMGWTFBBQ, vença o game na dificuldade Difficulty para habilitar a dificuldade Superhuman, então basta jogar e vencer o último capítulo na nova dificuldade para conseguir o troféu.

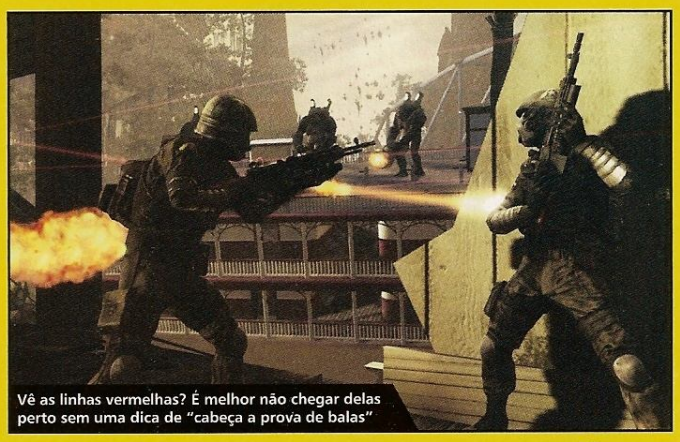
SMACKDOWN VS. RAW 2009

Novos Lutadores: insira os códigos abaixo no menu de Cheats - atente para as letras maiúsculas e minúsculas:
– **Curt Hawkins e Zack Ryder:** Ryder&HawkinsTagTeam
– **Uniforme Alternativo de Chris Jericho:** AltJerichoModelSvR09
– **Vince McMahon:** VinceMcMahonNoChance
– **Boogeyman:** BoogeymanEatsWorms!!
– **Snitsky:** UnlockSnitskySvR2009
– **Tazz:** UnlockECWTazzSvR2009
– **Layla:** UnlockECWDivaLayla09
– **Jillian Hall:** PlayAsJillianHallSvR
– **Arena do Evento Principal do Saturday Night:** SatNightMainEventSvR
– **Hornswoggle como técnico não-controlável:** HornswoggleAsManager
– **Ric Flair:** FlairWooooooooooooo
– **Uniforme Alternativo de CM Punk:** CMPunkAltCostumeSvR!
– **Uniforme Alternativo de Rey Mysterio:** BooyakaBooyaka619SvR

TOM CLANCY'S ENDWAR

Habilite Novos Pelotões: no menu principal, entre na opção Community & Extras, deixe o cursor sobre a opção VIP e pressione ▲ para conseguir inserir um dos códigos abaixo:

– **European Enforcer Corps:** EUCA20
– **Russian Spetsnaz Guard Brigade:** SPZA39
– **Batalhão Especial Spetsnaz:** SPZT17
– **U.S. Joint Strike Force:** JSFA35



Vê as linhas vermelhas? É melhor não chegar delas perto sem uma dica de "cabeça a prova de balas"

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

- Artes Conceituais das Fases: complete cada um dos capítulos do game para desbloquear a arte conceitual correspondente.
- Arte Conceitual das Criaturas: encontre todos os tesouros do game.
- Arte Conceitual de Lara: encontre as seis relíquias espalhadas pelo game.
- Storyboards: complete o game todo na dificuldade Master Survivalist.

VALKYRIA CHRONICLES

- Personagens Recrutáveis: realizando certas tarefas, você obtém personagens novos de cada uma das classes disponíveis, conforme listado abaixo. Verifique a tarefa e mãos à obra:

Audrey (Lancer): conquiste mais de dez medalhas.
Emile (Sniper): habilite a verdadeiro potencial de Oscar e deixe-o morrer em combate.
Knute (Engineer): entre no Command Room com 1,000,000 DCT.
Lynn (Shock Trooper): habilite a verdadeiro potencial de Karl e deixe-o morrer em combate.
Musaad (Scout): termine o game e jogue novamente.

PSP

CHILI COM CARNAGE

Pular Fase: durante o jogo, pause e pressione L, ✖, ▲, ●.
Invencibilidade: comece um novo jogo e nomeie seu profile como ERNESTO.
Munição Infinita: vença as fases indicadas sem deixar que seu medidor de combos chegue a zero para conseguir munição infinita para as respectivas armas:
– **Ak-47 (necessária uma SPAZ):** Ay Mama
– **Grenade Launcher:** Arena Del Toro
– **Heavy Mahcine Gun:** Los Toros
– **Hunting Rifle:** Cargo Chaos
– **M-16:** Rooftop Inferno
– **Python:** Mucho Manure
– **Rifle:** Something Rotten
– **Rocket Launcher:** Final Mission
– **Shotgun:** Abandon Ship
– **Submachine Gun (Uzi):** Nice Wheels
Personagens: para habilitar novos personagens, conquiste a medalha de ouro em "Arena Del Toro" e "Getting Tanked!" e medalhas de prata nas demais fases.

DISSIDIA: FINAL FANTASY

Passwords: no menu principal, selecione Multiplayer, selecione a terceira opção e, depois, a segunda (Friend Card Edit Menu). Selecione o quarto grupo de personagens, pressionando Select três vezes, apague tudo e insira os passwords abaixo:
– **Ícones de Jogador:** para habilitar novas tags de identificação, insira os seguintes passwords:
– **Final Fantasy Agito XIII (1º Ícone):** 7TY2AE6KLUL8
– **Final Fantasy Agito XIII (2º Ícone):** TCAMABR3ADTQ
– **Final Fantasy Versus XIII (1º Ícone):** HEEBANRLTGS
– **Final Fantasy Versus XIII (2º Ícone):** NGAA3NMB3URGR
– **Final Fantasy XIII (1º Ícone):** 28C7KMT23M48
– **Final Fantasy XIII (2º Ícone):** HK4A3ST6HA3S4
– **Chocobo:** SCHKJKDB3CH6C
– **Moogle:** HMM48AC4JH3

Ghosts: para jogar como os ghosts dos personagens, no menu de FRIENDS, insira os seguintes passwords:
– **Aaron:** AK6ATR7ECD8N
– **Ahriman:** MAPE5REPE4T5

Com as nossas dicas, pelo menos no game, você não anda de busão

- **Bash:** LAXBU6GRA4U
- **Behemoth:** PASS3SU433KA
- **Cait Sith:** P2KET4DTCW6
- **Death Machine:** CH4D9EN3A3TE3
- **Fusuya:** SF5AUS5WUJ39Y
- **Gilgamesh:** GU3RK3UG4AMP
- **Matoya:** M8ATK2TCPAYA
- **Ming-Wu:** MR3ZNNGXU72P
- **Ninja:** H4NA53NJRE9
- **Red Wing:** 6A3K2A538TS
- **Oltross:** 8TA9CQQTAC
- **Omega:** 6C6M6E6G6A6
- **Ragna:** RJAGH5UE6NA7
- **Seifer:** SME4SA39SFAH
- **Shantotto:** 469J3ELEVENWS
- **Siegfried:** FGR3ET5KKJC
- **Steiner:** A3NASX6UXT7
- **Vivi:** VTS3RAPLVKE3
- **Wakka:** WRKA3KUMKRA
- **Yuffie:** PASS3CH3GC45

Receitas (Recipes): no menu de FRIENDS, insira os seguintes passwords:
- **Aries Recipe:** 33MKERDTA2AK
- **Taurus Recipe:** KRCYGU7RJ8E3
- **Gemini Recipe:** H3CSH3SDA3YUN
- **Cancer recipe:** SSAYECXK4CY6
- **Leo Recipe:** HA3SESGAH3W3A
- **Virgo Recipe:** ECTLMCCW3NMC
- **Libra Recipe:** TGALKCAWTNA
- **Scorpio Recipe:** H336DETYA23X
- **Sagittarius Recipe:** UC6H3M3778CH3
- **Capricorn Recipe:** UC5H3J46F3MZA
- **Aquarius Recipe:** MZCC3H38ZTUK
- **Pisces Recipe:** QTAK5UWATGA

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

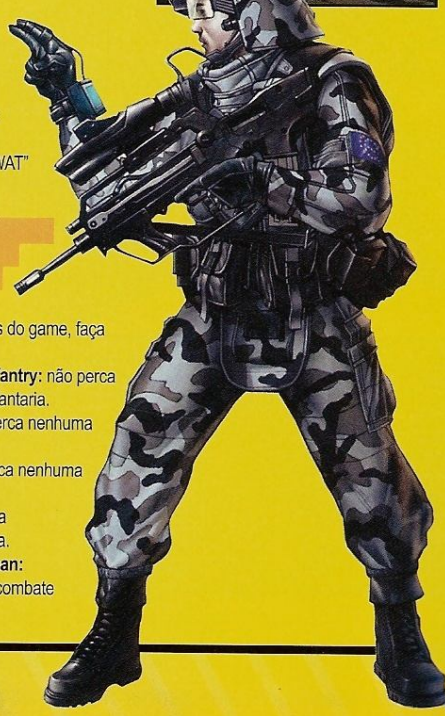
Novos Carros no Modo Career: você inicia o game com três carros disponíveis, mas pode conseguir vários outros causando o caos pela cidade, conforme indicado abaixo:
- **1967 Ford Mustang:** conquiste 12,000 Bounty Points.
- **Pontiac Solstice GXP, Volkswagen Golf GTi e Mazda RX-8:** conquiste 42,500 Bounty Points.
- **Ford Mustang GT, Chrysler 300C e Dodge Charger SRT-8:** conquiste 95,000 Bounty Points.
- **Lotus Elise, Toyota Supra e Mazda RX-7:** conquiste 134,500 Bounty Points.
- **Nissan 350Z (Z33) e Porsche Cayman S:** conquiste 283,000 Bounty.
- **Mitsubishi Lancer Evolution IX e Nissan Skyline GT-R (R34):** conquiste 370,000 Bounty Points.
- **Mitsubishi Lancer Evolution X, Mercedes-Benz SL65 AMG e Dodge Viper SRT-10:** conquiste 500,500 Bounty Points.
- **Nissan 370Z (Z34), BMW M3 E92 e Aston Martin DB9:** conquiste 690,000 Bounty Points.
- **Ford GT, Porsche 911 GT2 e Lamborghini Gallardo:** conquiste 895,000 Bounty Points. Nissan GT-R (R35), Audi R8 e Chevrolet
- **Corvette Z06:** conquiste 1,153,000 Bounty Points.
- **Pagani Zondaf, Porsche Carrera GT:** conquiste 1,428,000 Bounty Points.
- **Porsche 911 GT2:** conquiste 1,918,000 Bounty Points.

Novos Carros no Modo Quick Play: vença as seguintes missões de Hot Car para habilitar os respectivos carros no modo Quick Play:
- **Ford GT:** complete a missão "The Stunt" no modo Career.
- **Mazda RX-8:** complete a missão "Deep Water" no modo Career.
- **Porsche 911 GT2:** complete a missão "Drawbridge" no modo Career.
- **Mercedes-Benz SL65 AMG:** complete a missão "Decoy" no modo Career.
- **Dodge Viper SRT-10:** complete a missão "Versus" no modo Career.
- **Lamborghini Gallardo:** complete a missão "Redline" no modo Career.
- **Aston Martin DB9:** complete a missão "Hornet's Nest" no modo Career.
- **Porsche 911 GT2:** complete a missão "Betrayed" no modo Career.

Carros Policiais no Modo Quick Play: vença as seguintes missões de Be the Cop para habilitar os respectivos carros no modo Quick Play, que são os mesmos carros citados acima mas com sirenes e pinturas diferentes:
- **Dodge Charger SRT-8:** complete a missão "Clean Up" no modo Career.
- **Mitsubishi Lancer Evolution IX:** complete a missão "Crowd Control" no modo Career.
- **Ford Mustang GT:** complete a missão "Five-0" no modo Career.
- **Lamborghini Gallardo:** complete a missão "Turn Up The Heat" no modo Career.
- **Porsche 911 GT2:** complete a missão "SWAT" no modo Career.

TOM CLANCY'S ENDWAR

Medalhas: para conquistar as medalhas do game, faça como indicado abaixo:
- **Preserver Of The Infantry:** não perca nenhum membro da infantaria.
- **Land Keeper:** não perca nenhuma unidade terrestre.
- **Sea Keeper:** não perca nenhuma unidade marinha.
- **Air Keeper:** não perca nenhuma unidade aérea.
- **Exceptional Marksman:** utilizando unidades de combate à longa distância, elimine mais de seis unidades inimigas.
- **Merciless Fighter:** utilizando unidades de combate a curta distância, elimine mais de dez unidades inimigas.
- **Incredible Dogfither:** utilizando fighters ou helicópteros, elimine mais de três unidades inimigas.
- **Bombing Master:** utilizando bombers, elimine mais de três unidades inimigas.
- **Demon of The Sea:** utilizando submarinos, destrua mais de três unidades inimigas.
- **Gunship Falcon:** utilizando helicópteros, destrua mais de seis unidades inimigas.
- **Air Burner:** utilizando antiaéreos (AA Guns ou AA Missile Launchers), destrua mais de seis unidades aéreas inimigas.
- **Air Frightener:** destrua todas as unidades aéreas inimigas dentro de um determinado número de turnos.
- **Bohemian Pacifier:** utilizando Heavy ou Light Artillery, destrua mais de dez unidades inimigas.
- **Iron Fist:** utilizando Heavy ou Light Tank, destrua mais de dez inimigos.
- **Submarine Executioner:** destrua todos os submarinos no mapa.
- **Ray Of Light:** vença dentro de um determinado número de turnos.
- **Land Frightener:** destrua todas as unidades terrestres inimigas dentro de um determinado número de turnos.
- **Sea Frightener:** destrua todas as unidades marinhas inimigas dentro de um determinado número de turnos.
- **Marvelous Conquistador:** controle todos os prédios.
- **Master of Conquest:** vença conquista o Quartel General (HQ) inimigo.



LINGER IN SHADOWS

Quando a câmera se afastar do gato ao lado da torre, vire a câmera para o lado direito

Ao passar no meio das entranhas da máquina, puxe a câmera bem para o lado esquerdo

Depois de passar pela planta que está flutuando, olhe a placa no prédio à direita

Vire o cilindro para o lado direito (onde está escrito Plastic) até aparecer a parte desejada

Assim que passar uma revoada de cubos, verifique o papel na parte de baixo da tela

Seguindo a nuvem de fumaça, vire para o lado esquerdo e vasculhe abaixo das caixas

Quando a câmera se aproxima da orelha do cachorro, verifique o lado esquerdo da tela

Quando a câmera pega o gato parado, bem de frente, olhe a parede ao lado do número 36

Depois que passar um close dos olhos da máquina, veja o prédio do lado direito da tela

Logo depois do anterior, assim que a gato aparecer de costas, veja a parde baixa da tela

COMPRAS

HAJA BOLSO!

Lançamentos, raridades, atualizações, enfim, tudo o que está à venda e interessa aos jogadores está aqui

Street Fighter IV Flightstick Tournament

Chamar uma galera que cresceu nos fliperamas para uma maratona de *Street Fighter* em sua casa é garantia de uma coisa: alguém vai reclamar que perdeu porque está acostumado com os controles de arcade. Justiça seja feita, eles são mesmo perfeitos para o gênero. Então faça uma vaquinha com a sua galera para comprar o Street Fighter IV Fightstick Tournament, um produto nível A que segue os padrões oficiais dos arcades da Capcom (com botões de 30 mm produzidos pela Sanwa, os melhores do mercado).

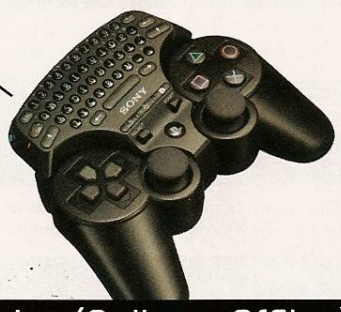
Fabricante: MadCatz
Plataforma: PS3
Preço: US$ 150 (Versão Tournament), US$ 69,99 (Versão Básica)
Onde: www.ebgames.com

GENÉRICO Esta versão branca do controle não leva o Tournament no nome e também não usa todos os recursos para simular o arcade oficial. Por ser "tabajara", custa mais barato: US$69,99

Wireless Keypad

O alardeado teclado sem fio para PlayStation 3 está a venda. Ele foi criado para ser acoplado ao controle do console (compatível com Sixaxis e DualShock 3) e facilita monstruosamente a vida de quem costuma participar de chats enquanto joga online e, principalmente, para papear com os visitantes da Home.

Fabricante: Sony Computer Entertainment
Plataforma: PS3
Preço: US$ 49,99
Onde: www.ebgames.com



Relógio Quebra-Cabeça

Guardar um artigo promocional de um jogo pode render uma boa grana, ainda mais quando o jogo em questão é um arrasa-quarteirão. É o caso do Final Fantasy VII Cloud & Chocobo Clock Puzzle, relógio criado pela Square-Enix, em 1997, para promover o lançamento do RPG mais venerado do mundo. O relógio que é também um quebra-cabeça agora é artigo de colecionador e está à venda – sem nenhum aranhão – em sites de leilão.

Fabricante: Square
Plataforma: PS3
Preço: US$ 600
Onde: Amazon - www.amazon.com

Lojas (Online e Offline)

PLAYSTATION STORE

Confira as principais novidades da loja online da Sony que oferece jogos, demos e atualizações para PS3 e PSP:

GAMES
Cuboid (PS3) – US$ 9,99
GTI Club+ (PS3) – US$ 9,99
Magic Ball (PS3) – US$ 9,99
Mahjong Tales (PS3) – US$ 9,99
U. Ghosts 'n Goblins (PSP) – US$ 19,99

EXTRAS
Qore, Episódio 8 – US$ 3,00

EXPANSÕES
Disgaea 3: Absence of Justice
- Pram (personagem extra) – US$1,99
- Zetta (personagem extra) – US$1,99
- Adell (personagem extra) – US$1,99
- Rozalin (personagem extra) – US$1,99

Guitar Hero World Tour – US$ 5,50
- Europen Pack 2: faixas das bandas Di-Rect (Johnny), Backyard Babies (Degenerated) e Fito & Fitipaldis (Por La Boca Vive El Pez)

Mercenaries 2: World in Flames – US$ 2
- Pack Blow It Up Again
- Quatro novas modalidades multiplayer

Naruto: Ultimate Ninja Storm - Gratuito
- Anko (Support Character)
- Jirobo (Support Character)
- Novas missões para o Ultimate Mission

Rock Revolution – US$ 5,50
- Pantera Pack: cinco faixas de covers

Shaun White Snowboarding – US$9,99
- Mile High Pack (nova montanha)

Tom Clancy's Endwar – US$ 3,75
- Pack com três esquadrões de elite

WWE SmackDown vs. Raw 2009 – US$ 5
- Quatro lutadores (Evan Bourne, Ted DiBiase, Super Crazy e Charlie Haas)

Na hora de abrir um produto pense duas vezes, você pode ganhar muito – daqui a alguns anos – mantendo tudo na caixa

Resident Evil 5 Edição de Colecionador

Resident Evil 5 levou tanto tempo para ficar pronto que até vale a pena investir na compra de uma edição para colecionador do jogo. Ainda mais em um kit tão recheado como este que a Capcom está oferecendo. Entre os itens disponíveis estão:

→ 1 miniatura do personagem Chris Redfield
→ Disco-bônus com making-of, galeria de arte e trailer do filme *Resident Evil Degeneration*
→ 1 mochila da Tricell
→ 1 decalque para camiseta da BSAA
→ 1 pingente da Kijuju
→ 1 box do jogo em edição especial
→ 1 Livro

Fabricante: Capcom
Plataforma: PS3
Preço: US$ 89,99
Onde: www.ebgames.com

Estátua de Yuna

Imagine ter uma réplica de 27 cm de Yuna, gata de *Final Fantasy X*, enfeitando a sala da sua casa. A estátua retrata a garota vestindo um vestido de noiva e conta com detalhes como luva branca, colar e tiara. O artefato, quando foi lançado pela Square-Enix, já era algo reservado para poucos fãs, já que custava em torno de US$ 215. Quem possui essa raridade não vende barato, ainda mais quem preserva a estátua sem tirar da caixa, com o selo, adesivos e todos os itens de fábrica. Ficou interessado? Tem gente leiloando em sites como o Ebay.

Fabricante: Square
Plataforma: PS3
Preço: US$ 2.500
Onde: www.ebay.com

Street Fighter IV Flightpad

Esse controle foi feito sob medida para os jogadores que aprenderam a jogar *Street Fighter* na geração 16 bits. O controle traz os seis botões clássicos alinhados na parte de frente do controle, em duas fileiras. Essa série de controle é temática e existe uma versão para cada um dos lutadores do novo game.

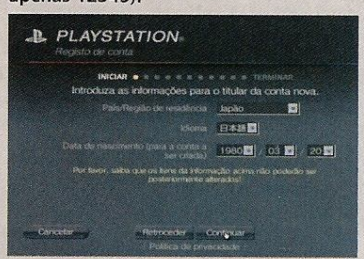
Fabricante: Sony Computer Entertainment
Plataforma: PS3
Preço: US$ 49,99
Onde: www.ebgames.com

PLAYSTATION NETWORK

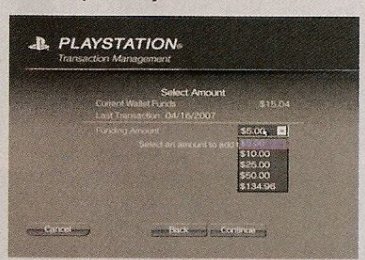
Para conseguir comprar via PlayStation Store, você precisa de uma conta cadastrada com um endereço dos Estados Unidos. Se este é o seu caso, siga o tutorial abaixo. Caso contrário, crie uma nova conta do zero, usando os dados de endereço do "passo 2" e siga adiante:

• Entre no seu perfil cadastrado com o endereço norte-americano e vá até o menu "Friends". Escolha "Account", entre na opção "Account Management" e, em seguida, em "Edit Billing Information".

• Na próxima tela, coloque todos os dados do seu cartão de crédito internacional para efeturar o cadastro. Na tela seguinte, você deverá inserir os dcados de cobrança do cartão. Para dar certo, coloque exatamente o endereço abaixo:
Street Address 1: 1313 Miller Drive
City: Miami
State/Province: Florida
Postal Code: Coloque aqui os cinco primeiros, números do CEP da sua casa (Exemplo: seu número do CEP aqui no Brasil é 12345-678, coloque apenas 12345).



• Volte ao menu anterior e escolha "Transaction Management" e "Manage Wallet". Escolha "Add Funds", depois coloque o seu cartão. Na tela seguinte coloque o valor que deseja inserir.



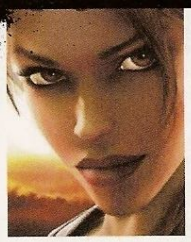
PS: Vale observar que nem todo CEP é aceito na PSN americana. Infelizmente se esse for o seu caso, apenas um cartão da PSN pré-pago pode abrir as portas da loja da Sony para o seu console

GUIA DE CONSULTA

Antes de fazer suas compras, pesquise. Confira a lista de algumas lojas onde você pode comprar produtos da linha PlayStation. Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br

ANTRAX	(11) 2303-0011
BIG BOY	(11) 3243-2444
BOOMERANG GAMES	(11) 3361-2520
BY & CIA	(11) 2236-1022
CJ GAMES	(11) 5072-2073
DARK GAMES	(11) 3593-6974
DISK GAMES	(19) 3741-4100
DRAGON GAMES	(11) 3846-1470
ELETROMIL	(11) 3362-2306
FRATELLO GAMES	(11) 3333-2092
FAST CENTER GAME ONE	(11) 3227-4676 (19) 2122-5252
GT GAMES	(11) 3331-2975
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045
JU & JU GAMES	(11) 3858-6689
KID GAMES	(61) 3201-7031
KIWRED	(11) 5181-5488
LANA GAMES	(11) 3227-9585
NACIONAL GAMES	(11) 3473-5115
NDS GAMES	(11) 3311-9231
NETÚNIA	(11) 3825-7600
OLÉ GAMES	(11) 3331-3800
PLAY HOUSE	(11) 3337-1960
PONTO DO GAME	(11) 3232-8156
ROCK LASER	(11) 2954-4332
X-GAMES	(11) 3313-7820

PERFIL



Lara Croft

recados 176 | fotos 36 | vídeos 7 | fãs 357 | confiável | legal | sexy

Visualizações de perfil: Angelina Jolie, Ultraman, Master Chief, Karima Adebibe, Indiana Jones, Crash Bandicoot, Michael Jackson, Dr. Robert Rey

Sorte de hoje: Trate bem os animais e os homens de terno.

Relacionamento: Solteira

Idiomas que falo: Inglês, Espanhol, Francês

Quem sou eu: Sou herdeira de uma imanesa fortuna

Filhos: não

Etnia: Caucasiano

Religião: Não há resposta

Visão Política: Apolítica

Humor: Sarcástico

Bebo: Socialmente

Fumo: Não

Animais de estimação: Não gosto de animais de estimação

Moro: Explodiram minha mansão, estou na casa de Bruce Wayne

Paixões: Tesouros, Harrison Ford

Esportes: Alpinismo, corrida de obstáculos e meter bala em vilões

Atividades: Sociedade Inglesa e sex symbol

Livros: Pergaminhos antigos

Música: Sex Pistols, Iron Maiden, Motörhead

Programas de TV: National Geographic

Filmes: Indiana Jones e também adoro os filmes de Alan Quartermain

Cozinha: Torta de rins, pudim de fígado

meus recados

Kratos:

Em resposta à sua pergunta, pode dilapidar o Monte Olimpo sim, mas não sei se vai encontrar algo que preste por lá. A única coisa que deixei em minha última visita foram as carcaças destroçadas de um bando de velhos repelentes...

Responder

Dr. Robert Rey:

A cirurgia de redução foi um sucesso, heim! Me ligue se houverem complicações!

Responder

Crash Bandicoot:

Pensei que você era legal, Lara, mas você é igual ao Kazuya!
Todos começamos a carreira juntos: eu, você, o Spyro, Gex, Sophia... mas foi só você ficar famosa que abandonou a velha turma...
Como pode? Esqueceu todas as noites que passamos juntos em claro sonhando ser como Simon Belmont e Ryu Hayabusa?

Responder

meus depoimentos

Indiana Jones:

Conheci esta menina quando ela era apenas um modelo poligonal mal-feito e quadrado e a ví se transformar em uma bela mulher digital!
Lara não é apenas uma grande exploradora, mas seu total desrespeito pelas coisas vivas lembra muito a mim mesmo quando eu era jovem!

Duke Nukem:

Diferente das garotas aqui da minha cidade, a Lara tem classe e sabe explodir coisas e pessoas como se fosse o próprio Rambo! E diabos, que colega de copo!
Lara, se alguém te encher o saco, é só me avisar que eu vou até o sujeito, arranco a cabeça dele e... bom... você sabe o que vou fazer depois!

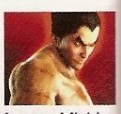
Jill Valentine:

Estou te mandando esse recado via depoimento porque não quero que a Peach veja. Francamente, cansei dos vexames que ela dá depois de encher a cara e as meninas concordam comigo.
Te esperamos as oito no apê da Mai e vê se não aceita esse depoimento, ok?

meus amigos (854)

Lemmy Kilmister (465)

Peach (665)



Kazuya Mishima (786)

Anjelina Jolie (488)

Pitfall Harry (20)

Dr. Robert Rey (489)

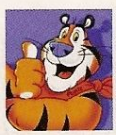
Indiana Jones (50)

Escorpião Rei (52)

Jill Valentine (854)

ver todos

minhas comunidades (86)



Já matei um tigre (36)

Atire primeiro, pergunte depois (30.984)

Veja o mundo com estilo (6.958)

Múmias do Chapolin (2.965)

Indiana Jones - Oficial (10.647)

Tenho lábios carnudos (7.892)

ver todos

minhas fotos (36)

Minha intérprete favorita é a Senhora Brad Pitt! É como se olhar no espelho!

Há muito tempo atrás, flagrada por um paparazzi! Logo ao acordar...

Eu e meu amigão Duke depois de bebermos um pouco demais da conta!

ver mais fotos

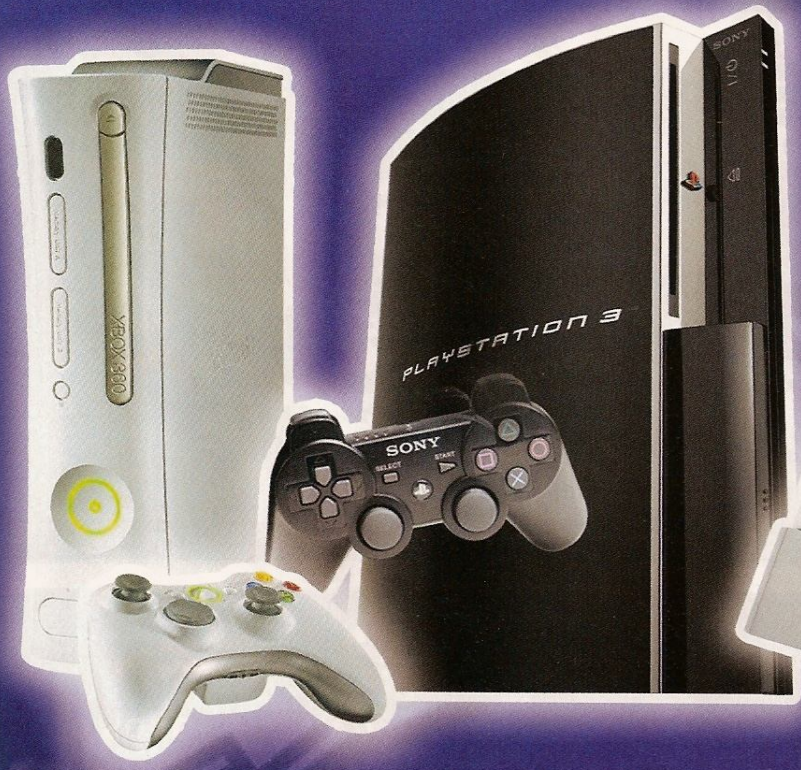
LANA GAMES

Desde 1998

PSP

NINTENDO DS

PLAYSTATION 3



Wii

PS2

XBOX360

Cobrimos Qualquer Oferta...

Enviamos para todo Brasil

MasterCard REDE SHOP VISA Electron VISA

Fone: (11) 3227-9585

Rua Santa Efigênia, 180 - Loja 05 São Paulo - SP - CEP 01207-000

PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO
COM A PUBLICIDADE TEL.: (11) 3038-5093
email: publicidade@europanet.com.br

NACIONAL GAMES
Divertindo desde 1997

- Todos os consoles da nova geração.
- Jogos originais novos e usados.
- Conserte seu game conosco.

Pagamentos em até:

24x no cheque ou carnê
6x no cartão de crédito
7% de desconto à vista

*Sujeito a aprovação de crédito

Fones: (11) 3473-5115 / 5114 / 5113
R. Voluntários da Pátria, 2041
Loja 6 – Santana-SP (Próximo ao Metrô)
E-mail: contato@nacionalgames.com.br

ASAGAMES
ESPECIALIZADA EM PEÇAS PARA VIDEO GAME

AWG rolo de fio

Carcaça de PSP

Antena de TV digital para PSP

LCD NDSL

GPS para PSP

LCD PSP FAT

Micro SD

TEMOS TODOS OS TIPOS DE FLAT PARA PS2
FORMAMOS PARCERIA COM ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE TODO O BRASIL. FALE CONOSCO.
TEL: (11) 3326-2524 • www.asagames.com.br • MSN: asagamesvendas@hotmail.com

DRAGOON GAMES

MasterCard VISA SEDEX
11 anos de mercado

*TODOS OS VÍDEO-GAMES E TODOS OS TIPOS DE SERVIÇOS.

* CURSO: CONSERTO DE VÍDEO-GAMES!

CONFIRA: OS MELHORES PREÇOS!

F.(0XX11) 3846-1470 / 3846-4375
MSN : DRAGOON.GAMES @ HOTMAIL.COM
WWW.DRAGOON.COM.BR

PAGUE EM ATÉ 12 x !

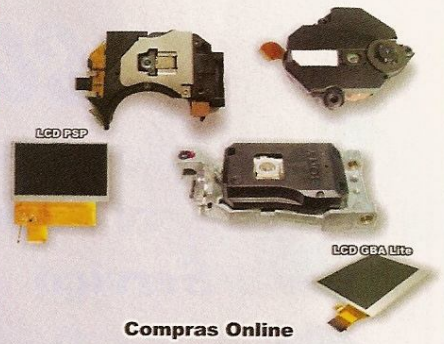
Rua Silvânia, 157 Moema São Paulo SP (Trav. Av.Sto.Amaro, alt.1501 próx.BurgerKing)
Estacionamento no local

PONTODOGAME

Temos a maior variedade de peças para Vídeo games

Sempre lhe oferecendo o melhor preço

Assistência Técnica para todo o Brasil de Vídeo games



Distribuidor Neo Curitiba e Região

Televendas: (41) 3232-8156 / 3225-2001

Compras Online
Boleto ou Depósito Bancário
pontodogame@hotmail.com
vendas@pontodogame.com.br

http:/www.pontodogame.com.br

Av. Marechal Floriano Peixoto,673 Centro - Curitiba - PR CEP: 80010-130

SONY
Centro de Serviço Autorizado

LONGVIDEO
Assistência Técnica

Assistência Técnica
A Melhor em Qualidade

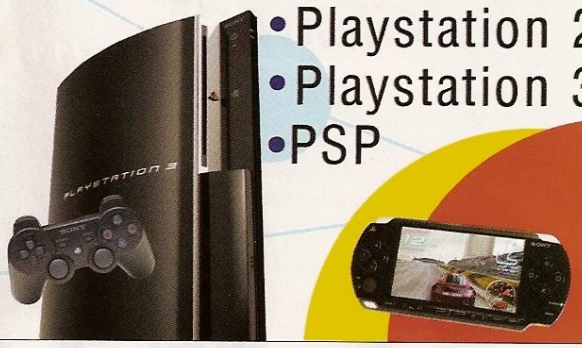
Autorizada da Sony

•Câmeras Digitais

Longvideo Assistência Técnica
Al. dos Nhambiquaras, 693
Moema - São Paulo
Cep: 04090-011 www.longvideo.com.br
Tel: (11) 5051-0656 Fax (11) 5051-1076

Especializado em:

•Playstation 2
•Playstation 3
•PSP



CASA DA UNIDADE
ÓPTICA

LEITORA • LA
BA • FLAT • CLAMP •
DRIVE XBOX 360

Troca de leitora na hora

PS1 / PS2 / PS3 / Xbox 360 / Wii

Peças para PSP

Flat Cables • Analogue • LCD

Enviamos para todo o Brasil

Tel: (11) 3362-0478 - Rua Sta. Ifigênia, 348 – Lj. 24 - Próx: Metrô da Luz

SUPERGAMES

Novos, semi-novos, antigos e acessórios

TV · SOM · DVD's · Videokê e Cartuchos

Serviço – Compra – Venda – Troca

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X

Losango · Maestro · MasterCard · Diners Club International · REDE SHOP · VISA Electron · VISA

FONE: (11) 2094-3222 - (Próximo ao metrô Carrão)
Rua Antonio de Barros, 1334 – Tatuapé – SP

Tudo para o seu videogame e PC

compra • venda • troca • assistência técnica
lan games • campeonatos

HOUSE GAMES ONLINE

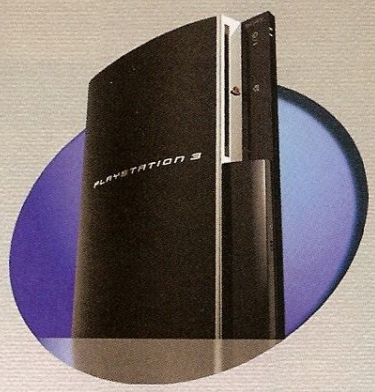
Visite nossa nova loja ampliada
Totalmente preparada para oferecer o melhor para sua diversão

Visite nosso site: www.housegames.com.br
PABX: (11) 3326-0045 • housegames@hotmail.com
R. do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200m da estação São Bento do Metrô

Financiamos em até 36x
Aceitamos os cartões: VISA · MasterCard · Diners Club International · Hipercard

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093 ou publicidade@europanet.com.br



Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2009

PES 2009
PRO EVOLUTION SOCCER™

Preparem-se para participar do maior torneio de Futebol Digital do Brasil!
Estão abertas as inscrições para as seletivas estaduais. Entre em contato com a Federação do seu estado e participe do show que o astro será você!

CAMPEONATO BRASILEIRO DE FUTEBOL DIGITAL 2009

Final Nacional: 13 e 14 de Junho de 2009
Local: Brasília/DF
Plataforma: Playstation 3
Jogo: PES2009 USA (Americano)
Participantes: 128 jogadores
Seletivas: Janeiro a Maio de 2009 (contate a Federação do seu estado)
Organização: Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual - CBFDV
Site Oficial: http://www.cbfd.com.br

Organização:

CBFDV

Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual

Co-Organização:

Federações Estaduais

Arte by][UNREAL][- Maike André

ELE

TELEVENDAS: (11) 3362-2306

TRAGA SEUS ACESSÓRIOS GERAIS DE GAMES, AQUI NA NOSSA LOJA
ELES VALEM DINHEIRO NA HORA DE ADQUIRIR NOVOS PRODUTOS.

PS2

2 Controles + 1 Memory Card
+ 1 Suport + *10 BRINDES*

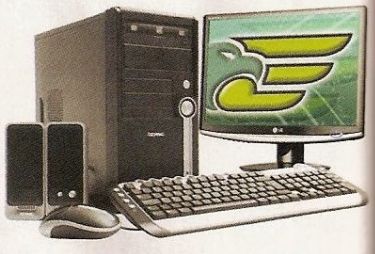
PSP

XBOX 360

1 Controle + *3 BRINDES*

Computador é na Eletromil!

Monte seu computador na nossa Loja!



T300

10.1 Megapixels + Zoom Óptico 5x
+ LCD 3,5 Polegadas

Ipod Suffle

1 gb + Armazena mais de 240 músicas
+ Mais de 4 opções de cores

Sujeito a análise de crédito - Ofertas sujeitas a disponibilidade
Fotos ilustrativas

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

FINANCIAMOS NO BOLETO EM ATÉ 15 VEZES
NO CHEQUE ATÉ 24 VEZES

PAGUE TAMBÉM COM OS CARTÕES

MasterCard VISA REDE SHOP VISA Electron

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM TODOS OS GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CÂMERAS DIGITAIS, MP4, MP5 E MP7

Playstation 3

2 controles Dual Shock + 1 Jogo da nossa Vitrine Promocional + 1 Estabilizador.

GARANTIA 1 ANO

GARANTIA 1 ANO

Ds Lite

Nintendo WII

2 Pares de Controle

+ *10 Brindes* e WII Sport

Som Automotivo

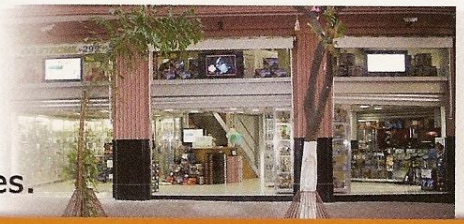
Equipe o som do seu carro na nossa Loja!

CD Player | DVD´S | Alto Falantes | Subwoofer | Amplificadores

Os melhores títulos você encontra na Eletromil

Visite nossa nova loja:
Viaduto Santa Efigênia, 299
(11) 3227-4499

Visite nossa Loja Virtual para mais informações.



ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

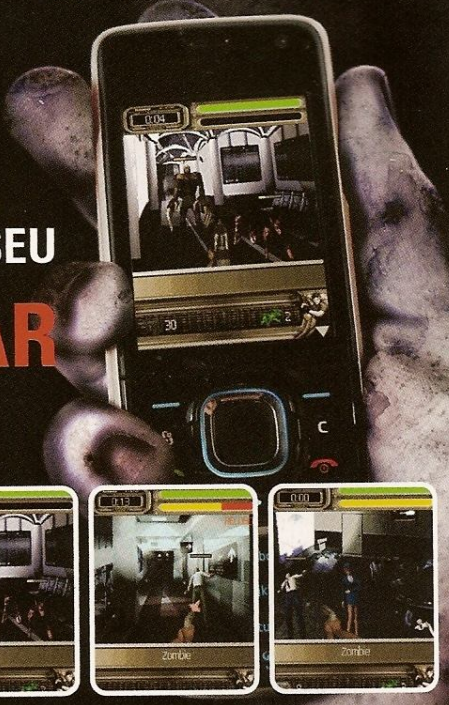
R. SANTA EFIGÊNIA, 348 - 1°ANDAR
SANTA EFIGÊNIA

trentin

glu

resident evil
DEGENERAÇÃO

LANÇAMENTO DISPONÍVEL EM BLUE RAY, DVD E NO SEU CELULAR



JOGO DISPONÍVEL NAS OPERADORAS

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT

CAPCOM®

www.SonyPictures.com.br

© 2008 Layout and Design Sony Pictures Entertaiment Inc. todos os direitos reservados. © 2008 CAPCOM CO., LTD e Resident Evil CG Film Partners. Todos os direitos reservados.

BrasilTelecom · Claro · oi · TIM Viver sem fronteiras · vivo